Pirmasis Lietuvoje leidinys kompiuterinių žaidimų mėgėjams * kaina 5 Lt.

KIBERZONA

2/98

WWW.coolzone.lt/kiberzona

FALLOUT — geriausias 1997 metų RPG

Kompiuterių pasaulio naujienos

QUAKE 2 paslaptys

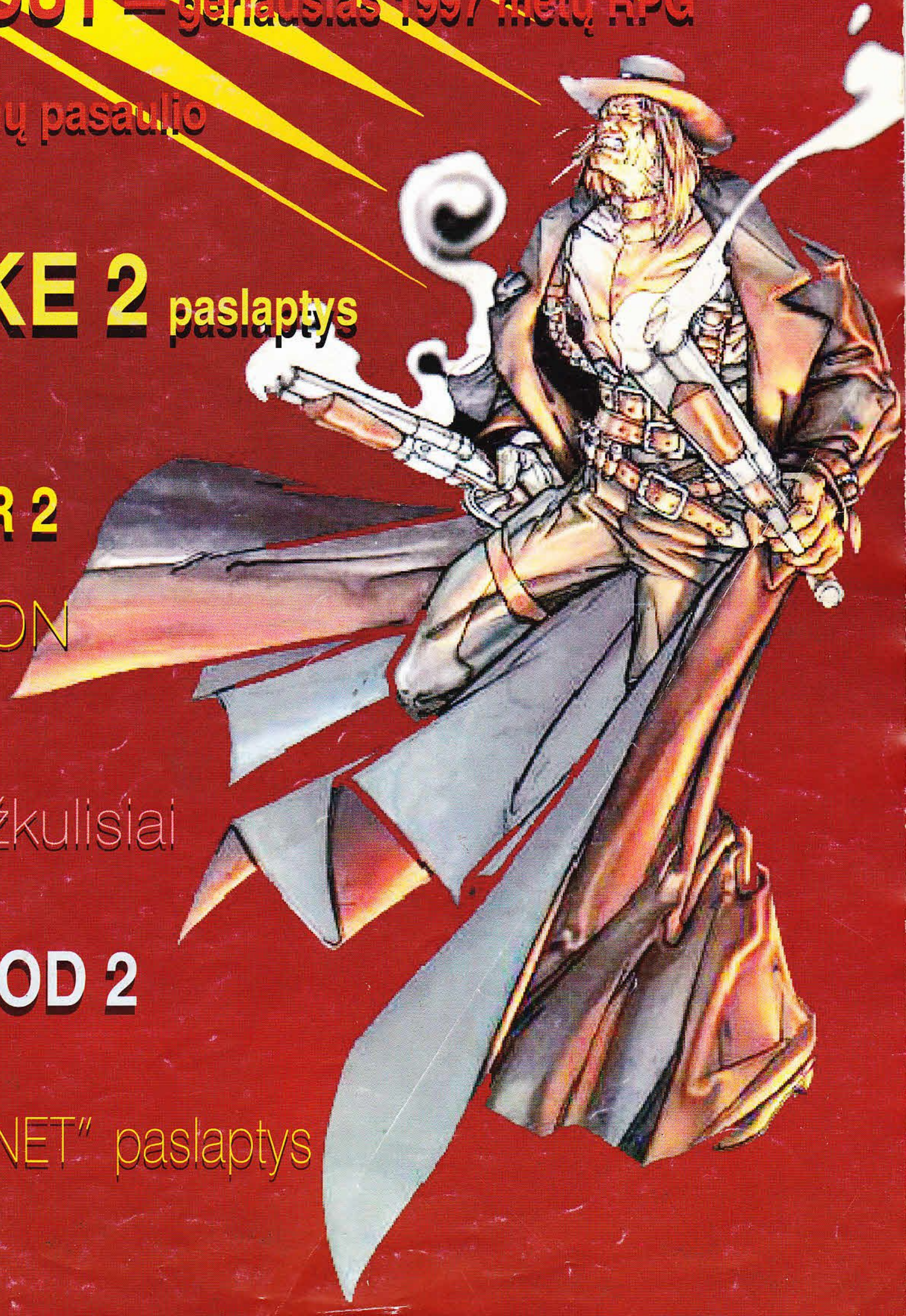
TOMB RAIDER 2

DUNGEON KEEPER

MDK užkulisiai

BLOOD 2

"CYBERNET" paslaptys





Šiame numeryje skaitykite:



Leidžia: firma "Pusė".
Direktorius — R. Serva, tel. 8-25 443 944.
Vyr. redaktorius — R. Jakštas.

Videokompiuteriai ir žaidimai:
Gediminas Cibas.

Autoriai:
Ryg, Cyber Dragon, TATOSTAR
ir kiti žaidėjai.

Maketavo: I. Jakštienė.

Mums rašykite:
Vilnius 2014, KIBERZONA,
arba e-ail: kiberzona@post.5ci.lt

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.
Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr.578.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija",
Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas 6 400 egz.

Žodžio **"geimeris"** lietuvių kalbos žodyne nėra. Tačiau žmonių, kuriuos galėtume taip pavadinti yra, yra nemažai. **"Geimeris"** — tai ne šiaip žaidėjas, o žmogus, kuriam kompiuteriniai žaidimai yra gyvenimo būdas. Aplinkiniams jie atrodo gal kiek keistoki... Apie išorinius požymius nekalbėsime, tačiau jie visi be paliovos kalba tik apie žaidimus ir didžiąją laiko dalį juos žaidžia. Ar verta ginčytis, gerai tai ar blogai? Taip yra.

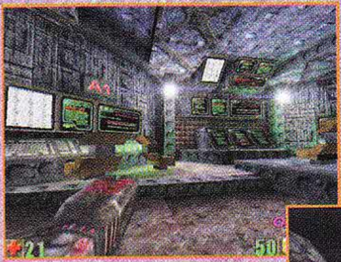
O dabar pakalbėkime apie KIBERZONĄ. Prasidėjo ji praktiškai nuo nieko. Na, gal ir ne visai. Buvo didelė svajonė sukurti patį šauniausią žurnalą Lietuvos ***geimeriams***. Kuo mes prastesni už kitus? Tačiau... Iš pradžių turėjome pasitenkinki menkučiu laikraštuku tik su dviem varganais spalvotais puslapiais. Visko mokytis teko patiems. Nekantriai laukėme kiekvieno laiško, nors supratome, kad atsiliepimų gali būti įvairių. Ir net patys nustebome, kad pasirodžius pirmajam numeriui neatėjo nė vieno kritiško laiško. Visi rašantys siuntė savo pasiūlymus ir džiūgavo, kad toks laikraštis apskritai atsirado.

Dabar KIBERZONAI daugiau nei metai. Tai jau žurnalas, ir kai ką galime pasakyti atviriau. Buvo išties labai sunku, tačiau tai, kad turite lietuvišką žurnalą ***geimeriams,*** — tik Jūsų pačių nuopelnas. Kai atrodydavo, kad visos pastangos bergždžios, kad leisti KIBERZONĄ — beprasmiškas sumanymas, būtinai gaudavome kokį nors ypatingą laišką, kuris sugrąžindavo jėgas ir skatino eiti toliau. Todėl dėkojame Jums visiems ir norime, kad žinotumėte — mes ir toliau laukiame Jūsų laiškų, tačiaunemanykite, kad geriausias laiškas yra tas, kuriame mus tik giriate.



Esame reiklūs sau, puikiai suprantame, kad KIBERZONA dar nėra tobula, ir matome savo klaidas. Kartais norą eiti į priekį gali sukelti ir teisinga kritika.

Praėjus vos 4 dienoms po GABRIEL KNIGHT II pasirodymo, į kompaniją "Sierra" pradėjo plaukti laiškai su prašymais išleisti trečią dalį. Taigi THE GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SCARED, BLOOD OF THE DAMNED gali pasirodyti jau šią vasarą.



Gana maloni naujiena — į žaidimą UNREAL įtraukti keli RPG elementai (pavyzdžiui, karvės). Juos galima ir panaikinti, tačiau geriau to nedaryti. Gali būti, kad kai



kurie iš jų parodys, kur yra paslaptys. Juk intriguoja, ar ne?! Prisiminkite HEXEN II, kuriame katapulta galima nusviesti tolyn avį. Gal ir žaidime UNREAL bus galima taip padaryti?!



Kompanija "Blue Byte Soft" oficialiai patvirtino papildomo CD INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS išleidimo datą — balandžio mėnesį.

Tai fantastiška. Kompanija "Intel" sumažino procesorių P2 kainas:

P2 333 $ 722 > $ 525;
P2 300 $ 532 > $ 398;
P2 266 $ 375 > $ 275;
P2 233 $ 193 > $ 134.

Kompanija "Turbine Entertainment" kviečia testuoti *beta* versiją savo naujo žaidimo ASHERON's CALL.



Kūrėjų nuomone, jis turėtų nurungti ULTIMA ONLINE. Siužetas toks: jūs, kaip ir daugelis kitų nuotykių ieškotojų, patenkate į salą, kuri nuo neatmenamų



laikų yra pavergta tamsiųjų jėgų. Jums teks ieškoti maisto ir brangenybių, ginkluotis, tobulintis ir kovoti su pavergėjais. Nuo pat pra-





džių veiksmas vyksta tikroviškame 3D pasaulyje (kaip FPS).



Atsirado pirmosios FINAL FANTASY VII nuotraukos. Tai RPG, kurį iš vaizdo kompiuterių perdarė PC. Jis pritaikytas "Direct 3D" ir "Glide". Sklinda gandai, kad PC variantas atrodys net geriau nei video. Pasirodyti turėtų vasarą.

Artimiausiu metu kompanija "Cavedog" turi išleisti papildomą CD žaidimui TOTAL ANNIHILATION su naujais ***junitais*** ir ***utilitais***. O štai įdomiausias dalykas: kūrėjai planuoja išleisti TOTAL ANNIHILATION 2, tačiau kol kas jokių smulkmenų nežinoma. Na, tokie





ketinimai neturėtų stebinti. Pirmoji dalis sulaukė tokio populiarumo, kad sunku būtų atsispirti pagundai išbandyti laimę dar kartelį.

Jau dabar adresu **http://www.totalannihilation.com/** galima rasti ir parsisiųsti 21 naujausią *junitą*.

Pasirodė HEXEN II MISSION PACK: PORTAL OF

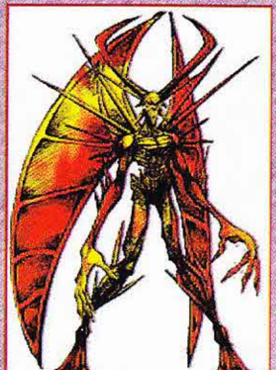


PRAEVU. Jums teks sunaikinti senioką Praevusą — burtininką, kuris apsiėmė argaivinti ir sujungti ***Serpent Riders*** sielas dėl ganėtinai savanaudiškų tikslų. 16 naujų lygių, 4 papildomos žaidėjo klasės.





Dar nelabai aišku, bet DIABLO II *beta*-testavimas turėtų prasidėti 1998 metų lapkričio mėnesį. Tai reiškia, kad žaidimo galima tikėtis iki 1998 metų Kalėdų.



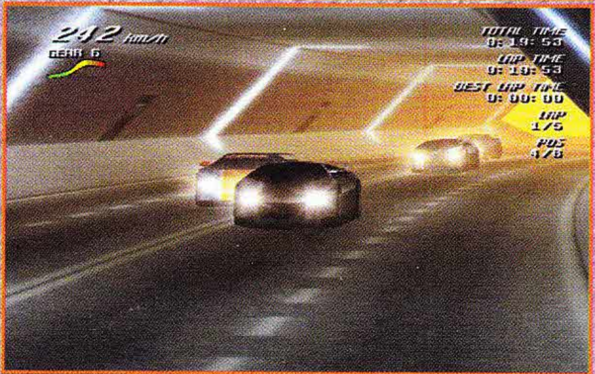
"Virgin Records (America)" rengia CD su žaidimų MYST, RIVEN: SEQUEL TO THE MYST muzika. Kompozitorius, kuris taip pat yra ir šių žaidimų direktorius, — Robynas Milleris. CD turėtų pasirodyti kovo mėnesį.

Šį pavasarį turi pasirodyti net du automobilių lenktynių žaidimai:

1. MONSTER TRUCK MADNESS 2 ("MIcrosoft") sužavės riaumojančiais sunkvežimiais — pabaisomis su didžiuliais ratais. Galėsite rinktis vieną iš 9 mašinų ir įvairias oro sąlygas. Galėsite deformuoti mašinas. Be to, šį žaidimą galėsite žaisti "Internete" (Internet Gaming Zone). Tinka 3D greitintuvas.




2. MOTORHEAD ("Gremlin Interactive"). Apie jį dažniausiai rašoma taip: "Jei

jums patinka 200 mylių per valandą greitis..." Per tinklą galės žaisti iki 8-ių žaidėjų. Mašinos sudarytos daugiau nei iš 300 poligonų. Apšvietimas labai dinamiškas. Tinka nemažai 3D akseleratorių (Power VR ir 3Dfx).

"Inferno Interactive" — tai komanda, kurianti įvairius priedus žaidimams. Šiuo metu ji kuria priedą žaidimui SHADOW WARRIOR ("3D Realms"). Jų darbas vadinasi THE LOST WARRIOR. Galbūt tai vienintelis būdas reanimuoti nevykusį žaidimą.

Naujienos apie DIABLO II. Sklido kalbos, kad D2



turės tik vieną žaidėjų klasę. Iš tikrųjų tai nėra tiesa – "DIABLO II turės 5 žaidėjų klases, tačiau vienu metu žaidėjas galės žaisti tik už vieną klasę", — teigia "Blizzard". Taigi, bus 5 klasės — 2 kariai, 2 magai ir vienas "nei šis, nei tas". Lyginant su DIABLO, veikėjai daug labiau skirsis (pvz., kariai negalės naudoti užkeikimų (knygų: **k** ***scrolls*** ir ***staffs***)). Be to, kiekvienas iš 5 veikėjų turės unikalių sugebėjimų ir savo daiktų.

BLADE šiuo metu pasiekė paskutinę kūrimo stadiją. Štai ką teigia kūrėjai: "Žaidimas turėtų atrodyti kaip vienas didelis nuotykis. Nežiūrint to, kad visų 3D šaudymo žaidimų ydų nepasisekė išvengti (lygių įveikimas), žaidimo pradžioje bus galima nustatyti lygių eilės tvarką. Žinoma, galėsite žaisti ir per tinklą (kaip *deathmatch* ir *cooperative*). 60 ginklų rūšių, iš kurių pusė — *spells*. Personažus bus galima pasirinkti pagal savo skonį (amazones, nykštukus ir t. t.). Kūrėjų manymu, varikliukas net puikesnis už QUAKE II. MMX nebus reikalingas, tačiau bus speciali versija, skirta 3Dfx. Beje, kūrėjai taip pat teigia, kad grafika net be greitintuvų tokia puiki, jog daugelis net nepastebės skirtumų (štai kas dedasi pasaulyje!!!). Apie garsą kol kas nieko nežinoma, bet gali būti, jog tai bus *Q Sound*. Tačiau labiausiai stebina teiginys: "Mes dar nematėme nei PREY, nei TRINITY, bet pažaidę UNREAL teigiame, kad mūsų varikliukas daug geresnis..." Pagyvensim — pamatysim...

Iki kovo mėnesio kompanija "Beam Software" žada išleisti KKND 2. Žaidime per tinklą atsiras naujų *junitų*. Be to, per tinklą galės žaisti iki 8 žmonių. Žaidimui per tinklą atsiras 20 žemėlapių, o vienam žaidėjui — 45.

Operation 3Dfx adresu galima rasti programėlę TOMBEDIT. Ši programėlė gali redaguoti ***savegames*** TOMB RAIDER 1/2.

Galima keisti ir parodyti parametrus *Inventory, Weapons, Items, Life resources, Air resources*.

Taip pat programa parodo esamą žaidimo statusą ir lygio *hint'us*.

Be to, ji lengvina žaidimo išsaugojimą ir paleidimą ir palieka dau nei 16 išsaugotų žaidimų.

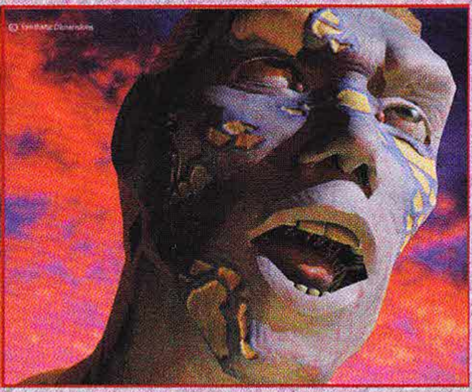
"Sierra" išleido žaidimų klaidų taisymo programos 1.01 *beta* versiją žaidimui HELLFIRE. Juo galima ištaisyti krūvą įvairiausių smulkių klaidelių. Beje, visi tikėjosi ko kito — kad bus galima žaisti "Internete". Deja, ne! Įsitaisę šią programą galėsite žaisti per modemą ir per tinklą, bet ne "Internete".

JUGGERNAUT QUAKE II TC — tai 26 lygiai, 5 naujos pabaisos, 2 nauji ginklai. Tiesą sakant, naujovių mažoka. TOTAL CONVERSION — tai tik šis tas daugiau nei mažučiai pakeitimai. Koks tikslas kankintis (piešti ir kt.), jei rezultatas tas pats — QUAKE II, tik kiek kitaip atrodantis. Iš pradžių lygiai atrodo gal ir neblogai, tačiau vėliau jie ima kartotis: vienodi kambariai, vienodos atšakos ir t. t. Be to, paskutiniųjų lygių kambariai itin dideli, daug atvirų plotų.

Pabaisos. Žinoma, puiku, kad atsirado 5 naujos būtybės, tačiau jos visiškai nesiderina prie tokios aplinkos. Jų elgesys nesiskiria nuo priešininkų. Žodžiu, QUAKE II TC — ne tas dalykėlis, už kurį vertėtų mokėti pinigus.

Sausio 15 d. "Sega Soft Networks Inc." ir "Activision Inc." pasirašė susitarimą, dėl žaidimo BATTLEZONE ir SIN žaidimų per "Segos" tinklą HEAT NET.

Kompanija "Westwood Studios" rengia DUNE 2 tęsinį DUNE 2000. Visi senieji personažai išliks, tačiau bus ir siurprizų. Grafika bus aukštesnio lygio, atsiras galimybė žaisti "Internete" ir per tinklą. Be to, visa tai paįvairins vaizdo intarpai.



Kompanija "Synthetic Dimension" su "plaukuota metalo legenda" IRON MAIDEN kuria žaidimą ED HUNTER. Tai bus trimatis šaudymo žaidimas. Numatoma išleisti balandžio mėn.

CROC ("Argonaut Soft") — 3D Arkada. Pagrindinis šio žaidimo veikėjas yra būtybė, panaši į triušį ir dinozaurą. Apie žaidimą verta kalbėti tik dėl to, kad jis tinka **3Dfx (Voodoo & Rush), ATI rage II ir II+, M Mystique, S3 Virge**. Iš esmės tai tėra maloni vaikiška video-kompiuteriams skirta arkada.

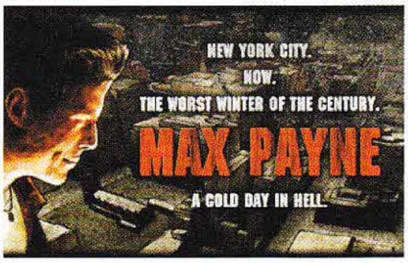
Kompanija "Lobotomy" pasirašė ypatingą susitarimą su "Shiny" dėl MDK 2 išleidimo **Nintendo 64** kompiuteriui. Kompaniją apstulbino žaidimo versijos originalumas, kurios nepastebėjo **Nintendo 64** savininkai.

Kompanija "Midway" neoficialiai pareiškė, kad MORTAL KOMBAT 4 kūrimas kiek pristabdytas. Tai įvyko dėl kolektyve iškilusių nesklandumų. Todėl šiuo metu žaidimo išleidimo data dar nežinoma.

Paaiškėjo, kad DAIKATANĄ 2 kurs visai kita kompanija, o Džonas Romero bus tik ypatingasis žaidimo prodiuseris. Po DAIKATANOS išleidimo Džonas Romero žada surinkti naują komandą ir kurti naują niūroką žaidimą su satanistiniu atspalviu.

Pagaliau "Sega" paaiškino masinį etatų mažinimą savo skyriuje (JAV). "Sega Saturn" perkama daug mažiau, taigi mums nebereikia tiek darbuotojų", — pareiškė kompanijos atstovas. Likę darbuotojai (apie 120 žmonių) ruoš dirvą naujam kompiuteriui **Katana**. **Katana** turėtų pasirodyti iki 1999 metų. Taigi Amerikoje uždaryti skyrių kompanija neplanuoja.





MAX PAYNE

Remedy

Ar pastebėjote, kaip skirtingai šaudymo žaidimus kuria įvairios kompanijos (pvz., "3D Realms" ir "ID"). "3D Realms" žaidimuose žaidėjas visiškai susitapatina su herojumi, nes herojai čia (Duke Nukem, Talon Brave, Lo Wang) — tarsi normalūs žmonės. Tuo tarpu DOOM ar QUAKE jie — greičiau fantastinės, o ne realios būtybės: milžiniškasis DOOM desantininkas ar nežmoniško dydžio QUAKE stipruolis. Atrodo prie šio elitinio herojų klubo prisijungs dar vienas labai įdomaus žaidimo personažas — Maxas Payne'as (taip pat vadinsis ir pats trimatis šaudymo žaidimas).

MAX PAYNE kuria suomių, buvusių *hacker'ių* komanda "REMEDY" (gal dar nepamiršote DEATH RALLY), o jį leidžia "3D Realms"?

Vaizdas kaip ir žaidime TOMB RAIDER, bus matomas iš šalies. Be to, čia panaudotas "Remedy" varikliukas "e2", kuris galingumu prilygsta PREY varikliukui. Gali būti, kad MAX PAYNE bus galima žaisti tik turint 3D akseleratorių, taip pat jis tiks 3Dfx akseleratoriui.



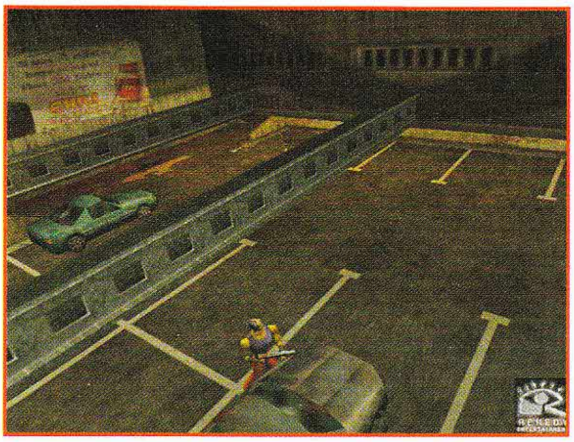
Šiek tiek apie turinį. Čia jis gana svarbus, nes gamintojai rengiasi sukurti kažką panašaus į DAIKATANĄ .

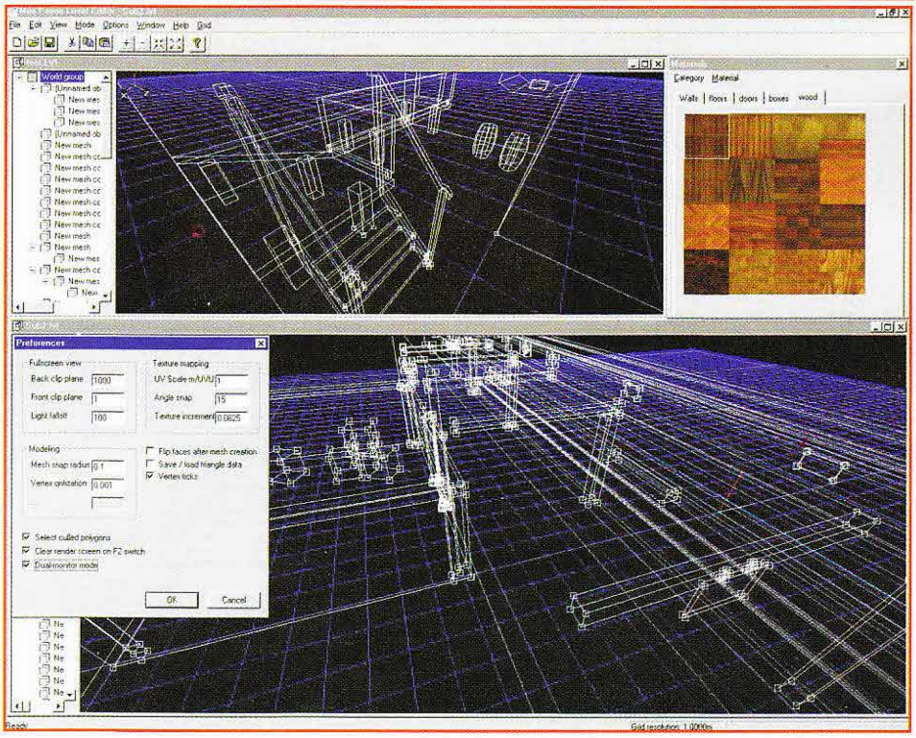
Policininkas Maxas Payne'as pasodintas į kalėjimą už savo boso nužudymą.

Jis pabėga, trokšdamas atkeršyti už savo šeimą, su kuria buvo žiauriai susidorota. Kerštas atveda Maxą į baisiausius Niujorko rajonus. Čia jis kovoja su begale priešų, kol pasiekia pačias aukščiausias korumpuotas valdžios viršūnes.

Žaidimo atmosfera labai niūri ir savotiška. Tai būdinga visiems "3D Realms" žaidimams.

MAX PAYNE turėtų pasirodyti ne anksčiau kaip šių metų pabaigoje.





FALLOUT 2

"Interplay" paskelbė, ką galime tikėtis išvysti daugeliu prizų apdovanoto žaidimo FALLOUT: A POST NUCLEAR *role-playing-game* tęsinį.

Veiksmas vyks Šiaurės Kalifornijoje praėjus 50 metų po pirmosios dalies įvykių. Žaidimą žadama išleisti 1998 metų spalyje ir jis bus skirtas žaisti "Windows' 95" aplinkoje. Kaip ir FALLOUT, čia panaudota puiki SPECIAL *role-playing* sistema. Išvysime naujų vietovių, ginklų. Žaidėjai turės galimybę keliauti modifikuotu šeštojo dešimtmečio stiliaus 8-ių cilindrų "Chevy" automobiliu.

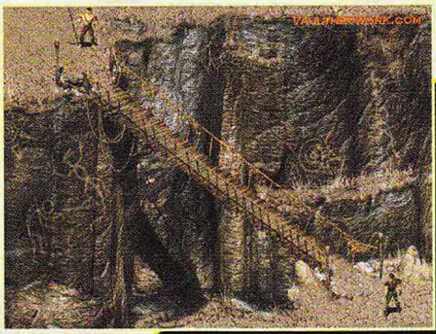
FALLOUT 2 kuria praktiškai ta pati komanda kaip ir FALLOUT, tik prie jų dar prisijungė Davidas "Zebo" Cookas, AD ir D 2-ojo leidimo taisyklių kūrėjas. Jis bus atsakingas už kai kurių vietovių dizainą, — pasakoja grupės direktorius Fergusas Urquhartas. — FALLOUT 2 planuojame toliau plėtoti tą unikalų pasaulį, kuris išgarsino FALLOUT, beje, atsiras ir siužeto naujovių".

Tęsinyje žaidėjas bus originaliojo FALLOUT herojaus palikuonis. Žaidimo pradžioje jis gauna užduotį surasti savo prosenelio šventyklą ir paimti Rojaus Sodo Kūrimo Rinkinį (Garden of Eden Creation Kit ((G.E.C.K))) Vykdydamas užduotį žaidėjas apsilankys naujose vietovėse, pavyzdžiui, New Reno — organizuoto nusikalstamumo ir prabangių kazino sostinėje naujoje, modernioje gyvenvietėje Vault sityje (Vault City) ir San Francisko griuvėsiuose. Bus galima rasti ir važinėtis automobiliu — sumažės kelionių trukmė, aplankysite daugiau vietovių, pabendrausite su naujais NPC (kompiuteriu valdomi veikėjai), rasite tobulesnių ginklų.

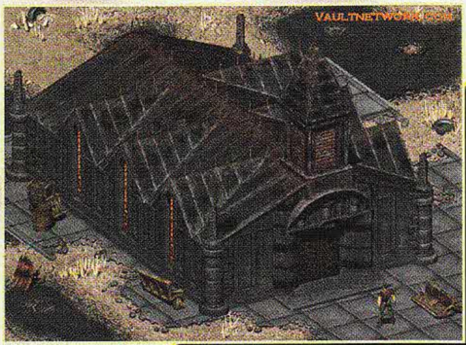
"Kurdami FALLOUT 2 mes atsižvelgėme ir į pageidavimus, atsiųstus į FALLOUT saitą, — pasakė Urquhartas. — Tęsinyje vyraus tokia pati nostalgiška atmosfera kaip ir FALLOUT, tačiau žaidėjas galės patirti ir visiškai naujų įspūdžių."

Tarp FALLOUT 2 patobulinimų būtina paminėti aukštesnį kovinį dirbtinį intelektą (AI). Dabar žaidėjas galės tiksliau kontroliuoti savo grupės narių veiksmus mūšio metu, taip pat pats tobulinti kai kuriuos ginklus. Pavyzdžiui, pritaisę granatsvaidį prie M63 automatinio šautuvo, galėsite arba išvarpyti priešininką kulkomis, arba ištirpdyti jį plazmine granata. Ir dar — visas šias naujoves galėsite išbandyti neskubėdami — FALLOUT 2 nebus laiko apribojimo.

Daugiau sužinoti apie "Black Isle Studios" ir "Interplay Productions" bendrą kūrinį FALLOUT 2 bei kitus žaidimus galite adresu: http://www.interplay.com.







Atrodo, kad "Lucas Arts" komanda tik ir skina savo nemirtingo hito STAR WARS laurus. Štai ir kovų gerbėjai gaus dovanėlę (tačiau tik "Sony PlayStation" savininkai. PC versija atsiras vėliau). Ruošiamos trimatės kovos filmų motyvais. Šių kruvinų dvikovų pradžia tokia: labai senas karys Ardenas Linas, visiškai įvaldęs ***teros kosi*** kovos meną, nori valdyti pasaulį ir sumušti sukilėlių kariuomenę.

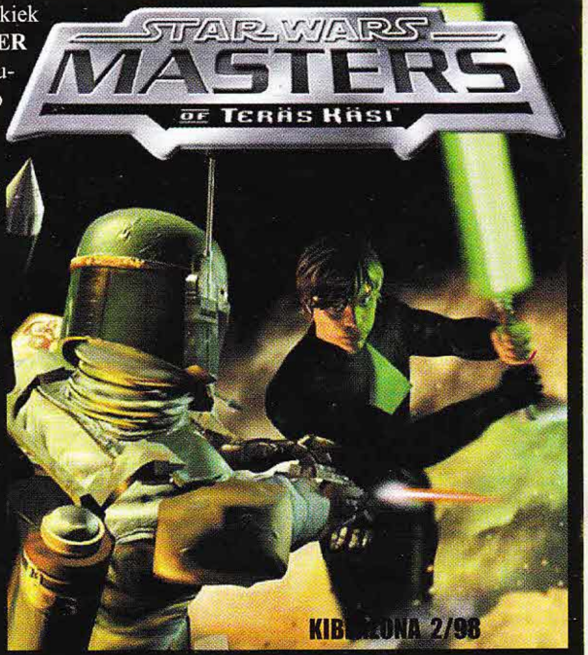
Žaidėjas bet kuria kaina turi jį sustabdyti.

Žaidime galite rinktis iš 9 žaidėjų: princesė Lėja, Han Solo, Boba Fettas, gauruotas beždžionžmogis ir kiti. Žaidimas sukurtas taip, kad vystantis siužetui atsiranda naujų herojų. Kiekvienas personažas turi unikalią mirtiną jėgą. Visos kovos vyks skirtingose trimatėse arenose, pradedant Debesų Miestu ir baigiant paslėpta kolonija Mituse 7.

Grafiniu požiūriu žaidimas nė kiek neprastesnis už **VIRTUA FIGHTER 3** ar **TEKKEN**. Visi personažai sukurti unikalia technologija, dėl to jų judesiai itin plastiški ir tikroviški.

Taigi beliko sulaukti 1998 metų balandžio arba dabar nusipirkti "Sony PlayStation".





Žaidimo ypatumai:

• Žinomas turinys ir nuo vaikystės pažįstami herojai.
• 9 personažai su unikaliais smūgiais.
• Trimatės arenos.
• Ypatingi specialūs efektai ir 16-bitų dinamiškas apšvietimas.
• Galimybė žaisti per modemą.



















Mažytė firma pačiame Prancūzijos centre visuomet diktavo žaidimų rinkos madas. Tereikia prisiminti tokius šedevrus kaip **ALONE IN THE DARK, PRISONER OF ICE**.

Tačiau pastaruoju metu, turbūt pavargusi kurti savo senųjų sėkmingiausių žaidimų tęsinius, firma "Infogrames" užsidarė savo biure ir pradėjo kurti naują, labai originalų žaidimą.

Šis tas apie jį. Šio amžiaus pabaigoje Amerikos mokslininkai atrado kaip (dėl padidėjusio erdvės išsikreipimo) persikelti į kitus erdvės išmatavimus. 2003 metų birželį slaptoje JAV bazėje, pirmą kartą pasaulyje, mokslininkų grupė pilotuojamu zondu keliasi į kitą išmatavimą. Po kelių valandų zondas grįžta, tačiau ne vienas... Nežinomas humanoidas atvyko iš kito pasaulio. Bazės kompiuteris gauna labai didelę elektromagnetinę apkrovą ir įvyksta sprogimas. Skylė į kitą erdvę plečiasi. Svetimas pasaulis skverbiasi į žemę ir užima vis naujas erdves.

Žmonija nutaria į kitą pasaulį pasiųsti keturių žmonių komandą, kad toji sunaikintų kompiuterį, kuris ir yra svetimos planetos energijos šaltinis.

Komandą sudaro:

1. Viljamas Kaufmanas — projekto lyderis.
2. Antonio Ekskju — pagrindinis Kaufmano padėjėjas.
3. Kateris Sleidas — ypatingas slaptojo būrio SHIELD karys.
4. Sonia Ulf — JAV oro pajėgų gydytoja.

Kol kas daugiau žinoma tik apie Katerį Sleidą: jis nejaunas karys, dalyvavęs dviejuose karuose, dievinąs klasikinę muziką ir rusų baletą. Dažnai geria degtinę ir kenčia nuo senų košmarų.

Keli žodžiai apie žaidimo technologiją:

Visas pabaisas ir peizažus sudaro poligonai. Žaidimas sukurtas tokiu principu: kuo mažesnis kompiuteris, tuo daugiau poligonų.

Be to, skirtingai nuo prieš tai kurtų žaidimų, šiame ginklai galės atlikti daug funkcijų. Jūs galėsite išgirsti, apie ką kalba jūsų priešai, ir sugriauti beveik kiekvieną žaidime esantį objektą. Pabaisos bus protingesnės, o jūsų šansai išgyventi — mažesni.

Žaidimo ypatumai:

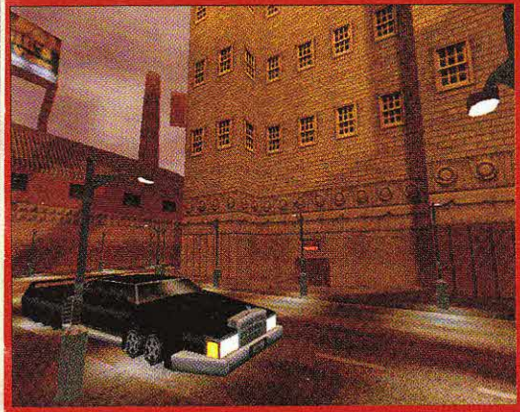
- 16-bitų šviesos efektai, 3D grafika.
- Daugybė poligonų vienam herojui ir puikus priešų AI.
- Ginklai galės atlikti daug funkcijų ir, be kita ko, nugabenti jus į kitus pasaulius.
- Galima rinktis iš keturių herojų turinčių skirtingų sugebėjimų.
- Puikus siužetas su netikėtais posūkiais.
- Tinka visų tipų akseleratoriai.

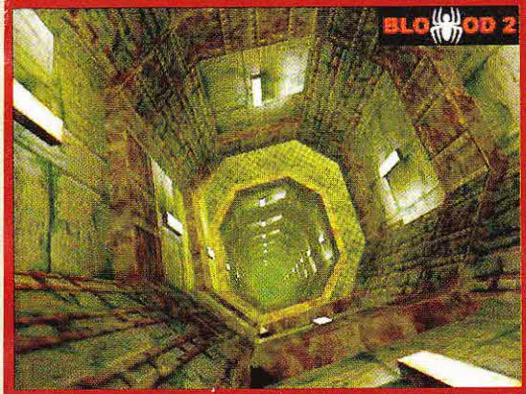
P166, 16 +WIN'95 (patartina 3D akseleratorius.)

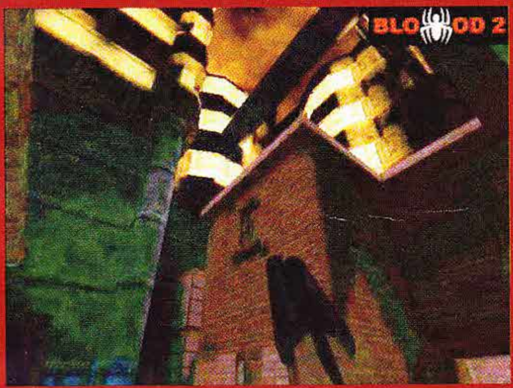
BLOOD II

Monolyth

P120/16(32) +Win'95 +3D akseleratorius.











Praėjo daugiau nei pusė metų po to, kai buvo išleistas BLOOD, — ko gero, pats geriausias žaidimas su "Build" varikliuku, sukurtas "3D Realms".

Tačiau pirmosios dalies kūrėjai nesėdėjo sudėję rankas — jie jau baigia antrąją dalį. Be to, "Monolith", kurios darbą nuolatos stebėjo kompanija "Microsoft", žaidimui panaudojo savo varikliuką, pavadintą "Direct Engine".

Iš pradžių "Monolith" ketino iš "Id" nusipirkti QUAKE II varikliuką, tačiau jie užsiprašė tokios sumos, kad teko atsisakyti šio sumanymo. Kūrėjai tikina, kad jų varikliukas tikrai nenusileidžia "Id", o kai kuo netgi pranašesnis. Tačiau grįžkime prie paties žaidimo.

Pirmojoje dalyje jūs buvote Kalebu, senovinio pagonių Juodojo Dievo kulto narys. Bet po to, kai jis jus išdavė, nusprendėte atkeršyti ir sėkmingai įvykdėte savo ketinimą. Visą amžių klajojęs jūs pakankamai gerai įvaldėte magiją, kad galėtumėte atgaivinti savo buvusius draugus, išdidžiai vadinamus Išrinktaisiais (***The Chosen Ones***). Ir štai, po tokios daugybės metų turite sunaikinti Kabalą, pasirinkęs vieną iš keturių jums siūlomų personažų. Beje, jums nebereikės ieškoti raktų bei magnetinių žemėlapių. Kiekviename lygyje teks įvykdyti kokią nors vieną užduotį arba išspręsti galvosūkį. Iš viso žaidimas susideda iš 4 epizodų, o kiekvieno pabaigoje bus Galingasis Bosas. Epizodai susideda iš 8 lygų. Kiekvienas iš keturių personažų turės savo teigiamų ir neigiamų savybių ir unikalių ypatybių. Ginklų bus pačių įvairiausių — pradedant paskutiniais technikos pasiekimais ir baigiant magiškais daiktais.

Žaidime, palyginti su jo pradininku, vyraus dar niūresnė nuotaika, o nuo kai kurių scenų net plaukai piestu stosis (pavyzdžiui, kaip jums patinka kambarys, pilnas pusiau supuvusių lavonų, per kuriuos šliaužioja kirmėlės ir dar kažkas slidus ir gyvas?)

Kraujas taip pat atrodys kur kas tikroviškiau, be to, jo spalva keisis, priklausomai nuo kiekio ir sukrešėjimo.

Žaidime bus tokių efektų kaip šviesos lūžimas, vandens skaidrumas ir stiklas, be to, sukurta ir naujų, anksčiau nematytų, o visa tai atlikta su 16 bitų spalvų gama.

Į pilną žaidimo versiją bus įtrauktas ir *Derect Editor'ius*, taip pat priemonių patiems kurti naujus lygius rinkinys — visu tuo galima naudotis ir žaidžiant vienam žaidėjam, ir iškart keliems. Beje, versijoje, skirtoje keliems žaidėjams, bus režimas, kur keturi žaidėjai galės kartu kovoti prieš pabaisas.

Per tinklą galės prisijungti daugiausia 32 žmonės, tačiau gali būti, kad šis skaičius išaugs iki 64.

Dizainą kuria daugiau nei 12 žmonių, ir projekto vadovas žadėjo, kad tai bus nepakartojamo šiurpumo žaidimas, siaubingumu prilygstantis Klaivo Barkerio (Hell Riser, Book of Blood) ir Lavkrafto (Necronomicon) kūriniams.

Ką gi, palūkėkim iki vasaros ir pamatysime, ar jie iš tiesų sugebės mus mirtinai išgąsdinti.

Žaidimo ypatumai:

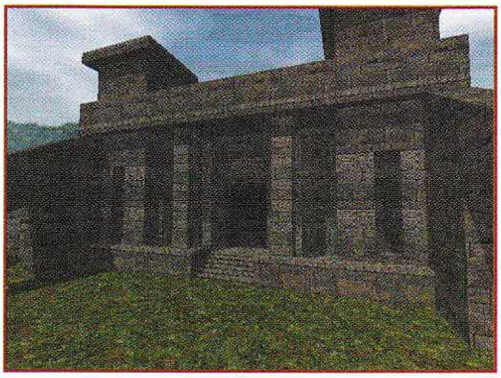
- Dar šiurpesnis ir tikroviškesnis pasaulis.
- Puikus varikliukas su nepakartojamomis galimybėmis.
- 4 epizodai ir 25 lygiai klajonėms ir tyrinėjimams.
- Galimybė rinktis iš 4 personažų.
- Speciali 3 DFX žaidimo versija.
- Galimybė žaisti per tinklą ir modemą.
- Lygių redaktorius.

Žaidimas planuojamas išleisti 1998 metų liepą.



BLADE

Rebel Act Studios



Seniai seniai, kai žmonės tik atsirado žemėje, jie buvo galingi ir neturėjo jokių rūpesčių. Jausdami didžiulę savo jėgą, jie įsivaizdavo esą dievai. Tikrieji dievai supyko ir pasiuntė milžinišką drakoną, kuris naikino viską, kas tik pasitaikydavo jo kelyje. Pamačiusi tokią nelaimę gėrio deivė sukūrė galingą kardą, galintį įveikti visus priešus. Tik viena sąlyga — šiuo kardu galės pasinaudoti tik tyros ir šviesios sielos žmogus.

Kad ir kaip būtų keista, toks žmogus atsirado. Jo vardas Blade'as. Šis galingas karžygys sunaikino daug blogio, bet galų gale ir pats žuvo nelygioje kovoje su drakonu. Jo kūnas buvo keturiais stebuklingais raktais užrakintas požemyje. Bėgo laikas, ir piktasis burtininkas nutarė užvaldyti stebuklingojo kardo galią. Jam gali pavykti tai padaryti, nes jis turi vieną iš keturių raktų. Beje, tuo metu atgijo ir nugalėtasis drakonas...

Žaidime galima rinktis vieną iš keturių personažų: Amazonę, Riterį, Nykštuką, Laukinį. Kiekvienas turi ypatingų sugebėjimų ir skirtingas charakteristikas.

Priešai taip pat įvairūs: hidros, mažieji drakonai, troliai, orkai, minotaurai...

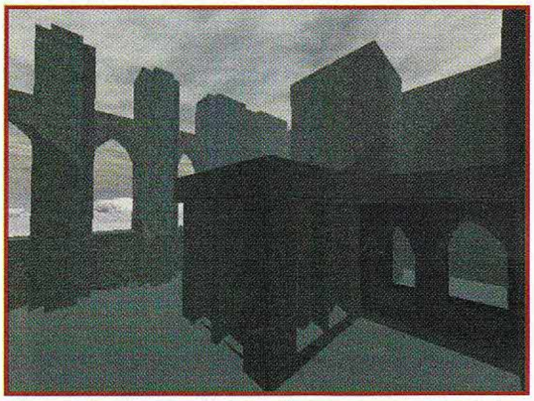
Žaidimo grafika sudaryta iš poligonų ir panaši į **HEXEN II** ir **TOMB RAIDER** mišinį. Šviesos efektai tiesiog puikūs, o apie muziką vertėtų pakalbėti atskirai.

Taigi, iš visko sprendžiant, šis žaidimas taps itin populiarus.

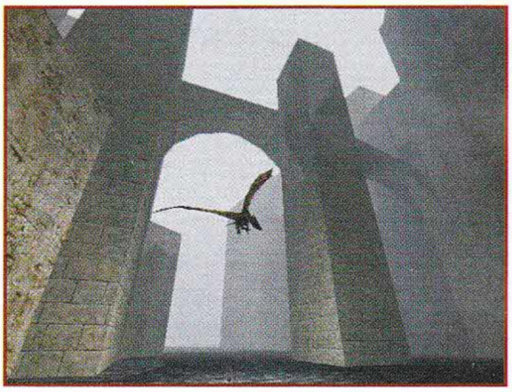
Žaidimo ypatumai:

- Labai painus turinys.
- Galima rinktis iš 4 herojų.
- Trimatis pasaulis.
- Unikalūs šviesos efektai ir 16-bitų spalvos.
- Galimybė žaisti per tinklą ir modemą.

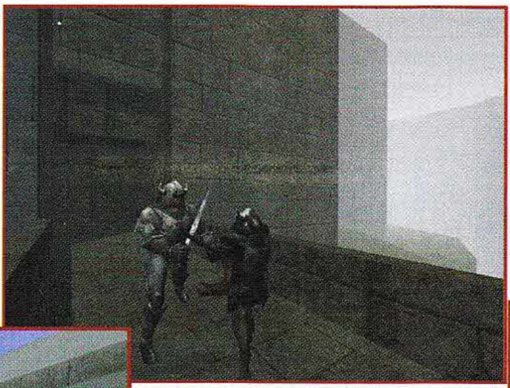
P133/16+WIN'95; patartina 3D akseleratorius.

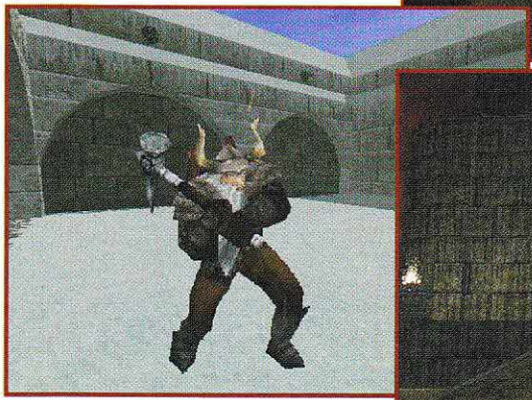


























ARMOR COMMAND

Ripcord

Pentium 90 su 3D akseleratoriumi (2 MB), arba Pentium 166, "Windows' 95" su Direct X 5.0, 16 Mb RAM, 4xCD-ROM.

Atrodo bandymas sukurti naujo žanro (3D realaus laiko strateginį) žaidimą (UPRISING) buvo sėkmingas. Taigi šio žanro žaidimai bus įtraukti į kompanijų planus. Jau vien dėl to, kad ant dėžės puikuosis užrašas "by Edward Kilhman", į šį žaidimą verta atkreipti dėmesį.

Priminsime, kad Edwardas Kilhmanas — tai žmogus, sukūręs tokias garsenybes kaip X-WING, TIE FIGHTER ir MECHWARRIOR II.

2099 metai po Kristaus gimimo... Jungtinė Žemės federacija kariauja su ateivių grobikų rase — VRASS. Viskas vyksta didžiulėje neištirtoje erdvėje galaktikos centre. Laimės tas, kuris sugebės geriau organizuoti resursų panaudojimą ir taktinius veiksmus.

Žaidimą pradedate kaip arba žemės, arba VRASS kadetas ir po kelių mokomųjų misijų keliaujate į karo pragarą. Toliau viskas kaip sviestu patepta: statote bazę, "gaminate" *junitus*, siunčiate juos naikinti priešų bazes. Šiaip ARMOR COMMAND primena trimatį šaudymo žaidimą. *Junitų* yra gana įvairių. Be judančios technikos yra ir nejudančių gynybos įrenginių.

Grafiką su 3Dfx tikrai puiki, o be 3Dfx ji kur kas prastesnė. Čia programuotojai gal kiek patingėjo.



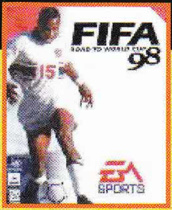






FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

EA Sports

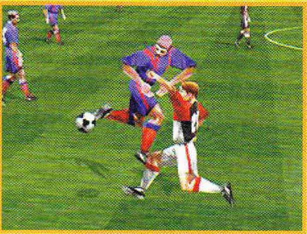


Kompanija "EA Sports" — pati žymiausia sportinių kompiuterinių žaidimų leidėja. Du labai svarbūs šių metų įvykiai — 3D akseleratorių pagausėjimas ir artėjantis Pasaulio futbolo čempionatas Prancūzijoje — paskatino kompaniją sukurti naują žaidimą FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98.

Rungtynės dar toli, tačiau "sienos jau dreba". Šis laukimo jausmas perteiktas ir žaidime.







EA pateikia 5 žaidimo tipus: **Friendly** — paprastos rungtynės tarp bet kurių komandų; kad jas žaistumėte, nereikia nieko nustatinėti ar rinkti; **League Play** — žaidimas vienoje iš 11 geriausių pasaulio lygų už vieną iš 189 klubų su tikrais žaidėjų vardais ir tikrovišku jų elgesiu viename iš 16 pasaulio stadionų; **Penalty-Shootout** — įvarčio įmušimo, kamuolio atmušimo, vienuolikos metrų baudinio treniruotės; **Training** — smūgiavimo treniruotės ir kt. Ir štai, po ilgų treniruočių ir draugiškų rungtynių pagaliau pajuntate, kad turite pakankamai jėgų svarbiausioms rungtynėms — ROAD TO WORLD CUP 98. 172 nacionalinės rinktinės 6 zonose, o į čempionatą turi patekti tik 32 komandos.

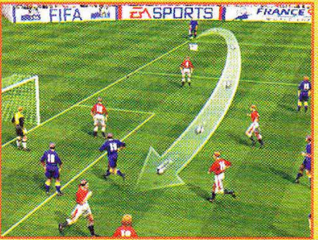
Žaidime yra labai geras komandos valdymo modulis — galite keisti savo žaidėjų strategiją ir taktiką, spręsti, kas žais ir kas pateks į rinktinę, pirkti ir parduoti žaidėjus.

Techninė žaidimo pusė taip pat gerai sutvarkyta. Interfeisas labai paprastas, o grafika su 3 Dfx tiesiog puiki.











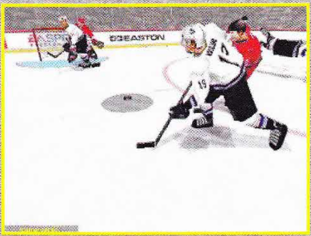
NHL'98



Nuo neatmenamų laikų kompanija "Electronic Arts" ("EA") kuria sportinius žaidimus. Todėl, nenuostabu, kad šio žanro žaidimai yra nepriekaištingi (ypač pastaruoju metu). Žinoma, yra ir kitų kompanijų, kuriančių tokius žaidimus, tačiau, ko gero, "EA" tai sekasi geriausiai. Populiariausi sportiniai žaidimai — futbolo, krepšinio, ledo ritulio — nuolatos tobulinami.

Verta pakalbėti apie **NHL'98**. Tai ledo ritulio žaidimas. Pradėsime nuo to, kad **NHL'98** galima žaisti net su 28 Tarptautinės ledo ritulio lygos komandomis, su 16 pasaulio rinktinių, su 2 žvaigždžių komandomis, taip pat galima sukurti 2 savo komandas. Kiekviename turnyre teks pasirinkti varžovus. Jei žaidžiate NHL, renkatės NHL komandas, o jei žaidžiate Pasaulio čempionato rungtynes, tai kur kas įdomiau dalyvauti už kokią nors šalį. Rungtynių metu komandos sudėtį galima keisti (t. y., pakeisti žaidėją). Žodžiu, turite galimybę rinktis pačius stipriausius ledo ritulininkus ir savo priešininkus sumalti į miltus. Tai padaryti galite ne tik ramiai: galima kaip reikiant susimušti, pastumti žaidėją ir kitaip išprovokuoti muštynes.







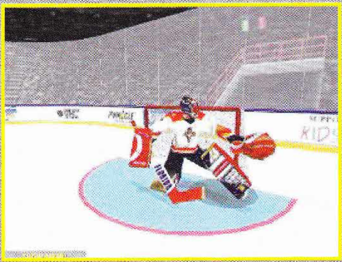


Grafika, žinoma, geresnė nei ankstesnių žaidimų, tačiau kam nors gali nepatikti tam tikros smulkmenos. Pavyzdžiui, žiūrovai matyti nelabai ryškiai. Tačiau yra ir malonių detalių — kiekvienas žaidėjas turi savo veidą. Be to, garsas žaidime nepakartojamas. Labai džiugina tikroviškas komandų pajėgumas. Pavyzdžiui, kanadiečių rinktinė lengvai susidoros su Lenkijos komanda, o su Čekijos rinktine teks pavargti.

Visi žaidimo rezultatai pateikti specialioje lentelėje. Tame pačiame statistikos skyrelyje galima susipažinti su ritulininkų rekordais. NHL'98 yra 500 žaidėjų. Prie žaidėjo nuotraukos pridedami ir įvairūs duomenys apie jį. O galima ir pačiam susikurti žaidėją: parinkti jam tam tikrus biografinius ir sportinius duomenis, išrinkti jo nuotrauką. Taip pat galima peržiūrėti daugybę ledo ritulio kaukių ir išsirinkti labiausiai patikusią. Tačiau kam to reikia nelabai aišku.

Komandai galima parinkti kovos strategiją — pulti ar gintis, atkovojus ritulį greitai veržtis prie tikslo ar ilgėliau jį pavarinėti. Visa tai galima numatyti iki rungtynių pradžios. Beje, kovos strategiją galima keisti ir žaidimo metu. Spaudžiant atitinkamus klavišus žaidėjams galima duoti komandas greitai grįžti prie savo vartų arba veržtis į puolimą. Reikia pasakyti, kad dirbtinis intelektas šiame žaidime ganėtinai aukštas. Žaidėjai patys kovoja dėl ritulio, klysta, nepataiko į vartus, ar taikliai perduoda ritulį... Būtina ir taip, kad viskas vyksta kuo puikiausiai, o vartininkas ima ir praleidžia vieną įvartį, kitą...

Taigi, kova tikrai bus puiki. Sprotinių žaidimų gerbėjams tai gera dovana.





Programinė įranga

Visos čia apžvelgiamos programos skirtos "Windows 95" operacinei sistemai. Programų aprašymai pateikti tokia tvarka, kokia pageidautina jas instaliuoti. Visas šias programas galima rasti Lietuvos FTP arba WWW serveriuose.

(tęsinys, pradžia KIBERZONOJE 1/98)

Symantec pcANYWHERE32 v8.0 — galite prisijungti, dirbti ir puikiausiai valdyti toli esantį kompiuterį, tartum jis būtų čia pat.
Gamintojas — Symantec Corporation.
http://www.symantec.com/pca/

Symantec WinFax PRO v8.0 — priimkite ir siųskite faksus tiesiai iš savo kompiuterio. Tai pati didžiausia faksavimo programa. Trūkumas: išnaudoja labai daug kompiuterio resursų (apie 30%). Vis dėlto priimti ir siųsti faksus patariu su "Microsoft Exchange" programa (26 MB).
Gamintojas — Symantec Corporation.
http://www.symantec.com/winfax/

War FTP Daemon v1.66x3 — renkate failų kolekciją? Norite pasidalyti su kitais? Tai populiariausia pasaulyje "FTP Serverio" programa. (1,5 MB).
Kaina: freeware.
http://www.eu.jgaa.com/jgaasfreeware.htm

WinGate v2.0e — ką daryti, jei turite kelis kompiuterius, o "Internetas" pasiekiamas įprastiniu būdu, ir dėl to vienu metu prie jo gali prisijungti tik vienas žmogus? Ši programa padės Jums priėjimą prie "Interneto" padarys galimą visame vietiniame tinkle, todėl tuo malonumu nuo šiol galėsite naudotis vienu metu.
Gamintojas — Qbik New Zealand Ltd.
http://www.wingate.net

Internet Game Network

Internet Gaming Zone v1.0 — programa, leidžianti žaisti "Internete" ir pritaikytus, ir nepritaikytus jam žaidimus. Pvz., **WARCRAFT II, DUKE NUKEM 3D, DESCENT II** ir daugelį kitų. Viskas, ką Jūs turite padaryti, tai su "Internet Explorer'iu" nueiti adresu http://www.zone.com, instaliuotis programą tiesiai iš www puslapio, po to užsiregistruoti ir žaisti. Tiesa, turiu perspėti, kad ten šeimininkauja tik "Microsoft", todėl su "Netscape" galite net nesirodyti :). Palyginti su KALI ir KAHN tinklu, šis atrodo kur kas perspektyvesnis.
Kaina: freeware.
Gamintojas — Microsoft Corporation.
http://www.zone.com

Kahn 95 v1.1 — programa žaisti "Internete", jam nepritaikytus žaidimus. Aišku, žaidimas turi derėti prie kelių žaidėjų režimo. Pvz., **WARCRAFT II, DUKE NUKEM 3D, QUAKE** ir daugelis kitų.
Kaina: shareware, $15.
Gamintojas — Norman Bright.
http://www.stargatenetworks.com/

"Kali 95 v1.31a" — "Kahn" programos konkurentas. Programa žaisti "Internete" jam nepritaikytus žaidimus. Aišku, žaidimas turi tikti kelių žaidėjų rėžimui. Pvz., **WARCRAFT II, DUKE NUKEM 3D, QUAKE** ir daugelis kitų (2,3 MB)
Kaina: shareware, $20.
Gamintojas — Kali, Inc.
http://www.kali.net

Lithuanian Tools

Juodos Avys v4.0 — lietuvių kalbos tikrinimo programa "Microsoft Office" programai ir ne tik...
Kaina: 295.00 Lt.
Gamintojas — UAB "Fotonija".
http://www.fotonija.lt/Products/Juova/juova.htm

KET — kelių eismo taisyklės. Prieš sėsdami už vairo pasitikrinkite, ar žinote kelio ženklus ir kada galite neužleisti kitiems kelio.

Lithuania add-ons v4.15.1 — instaliavus "Windows 95" lietuviškų klaviatūrų pasirinkimas yra išties skurdus. Instaliuokite šį priedą ir pasirinkite sau patinkančią kombinaciją iš pačių populiariausių Lietuvoje (270 KB).
Kaina: freeware.
Gamintojas — KADA Satya Ltd.
http://www.kada.lt/litwin/

Phone Numbers database — įvedate telefoną ir gaunate atsakymą...

WinLed v3.2 — lietuvių—anglų—vokiečių kalbų žodynas. Su juo dirbsite 10 kartų greičiau nei su spausdintiniu.
Kaina: 354.00 Lt.
Gamintojas — UAB "Fotonija".
http://www.fotonija.lt/Products/LED/Led.htm

Multimedia Tools

MPEG Layer-3 Producer v1.1b1 — suspaudžia garso failus iki 128 kartų!!! Tai iš tikrųjų nuostabu, jei norite keistis muzikos kūriniais "Internete". Suspauskite juos tik 11 kartų, ir jų kokybė nepasikeis. Tada siųskite.
Gamintojas — Fraunhofer-Gesellschaft.
http://www.iis.fhg.de/audio/

Notify CD Player v1.51 — labai patogus garso CD grotuvas, turi daugiau galimybių nei pridėtas prie "Windows 95". O svarbiausia, kad įdėjus kompaktinį diską jis patikrins jį "Internete" ir automatiškai atsiųs visa informaciją apie jo turinį. Puikiai veikia ir su piratiniais CD.
Kaina: freeware.
Gamintojas — Mats Ljungqvist.

http://www.artech.se/~mlt/software/index.html

QuickTime v2.1.2.59 — žiūrėkite videofilmus savo kompiuterio ekrane.
Kaina: freeware.
Gamintojas — Apple Computer, Inc.
http://www.apple.com/quicktime/

Sound Forge v4.0 — derinkite garsus kaip tik jums patinka.

WinAMP v1.70 — jau minėtų garso MP3 failų grotuvas.
Gamintojas — Nullsoft AMP.
http://www.nullsoft.com/amp/

WinDAC32 v1.33 — kopijuoja Audio CD kūrinius į kompiuterį.
Gamintojas — Christoph Schmelnik.
http://members.aol.com/schmelnik/dac.html

XingMPEG Player v3.20 — labai populiarus grotuvas, naudojamas Video CD diskams, kurių yra pilna CD turguose.
Gamintojas — Xing Technology Corporation.
Produktas: http://www.xingtech.com/

Office Tools

Adobe Acrobat Reader v3.01 — su šia programa galima peržiūrėti dokumentus su išplėtiniu PDF. PDF dokumentai struktūra panašūs į knygas, todėl juose labai dažnai būna programų aprašymų. Tai toks pats populiarus formatas kaip ir DOC sukurtas su "Microsoft Winword".
Kaina: freeware.
Gamintojas — Adobe Systems Incorporated.

FineReader Pro v3.0 — jeigu turite skenerį, su šia programa galite nuskenuoti tekstą bei jį atpažinti. Tai yra kur kas lengviau ir greičiau, nei patiems rinkti tekstą.

Microsoft Office 95 Professional — ko gero, visi žino apie šį programų paketą, kuris jūsų kompiuterį pavers dideliu "Ofisu".
Gamintojas — Microsoft Corporation.

Security & Protection Tools

McAfee VirusScan v3.1.4 — pripažinta geriausia apsauga nuo virusų. Programa visą laiką instaliuota kompiuteryje ir stebi, ar koks nors virusas nebando jo užvaldyti. Greitai ir efektingai juos neutralizuoja.
Gamintojas — McAfee Associates, Inc.

Microsoft Word Macro Virus Protection Tool — priešvirusinė programa sekretorėms. Tikrina tik "Microsoft Worde" plintančius virusus. Gydo jau užkrėstus failus.
Kaina: freeware.

PGP for Business Security v5.5 — jeigu norite ką nors paslėpti arba pasiųsti draugui užkoduotą pranešimą, kad nei FBI, nei KGB jo neišnarpliotų, naudokitės šia programa. Tai visiškai naujas kodavimo standartas. Programa labai puikiai pritaikyta dirbti su e-mail'o programomis "Microsoft Exchange" (ši tinka geriausiai), "Microsoft Outlook", "Eudora" (8 MB).
Kaina: freeware.
Gamintojas — Pretty Good Privacy, Inc.
http://www.pgp.com

PGPfone v1.0b2 — geriausia programa užkoduoti balso pokalbius tiek įprastu telefonu, tiek "Internetu". Jeigu manote, kad jūsų pokalbių klausomasi, ši programa sukels nemažų papildomų rūpesčių klausytojams. Norint ja naudotis, abiejuose galuose reikia standartinio kompiuterio su garso korta, mikrofonu, ausinėmis ir standartinio modemo (1,5 MB).
Kaina: freeware.
Gamintojas — Pretty Good Privacy, Inc.
http://web.mit.edu/network/pgpfone

System Tools

Virtual CD-ROM V1.0 — programa, leidžianti paleisti bet kurią kitą programą, reikalaujančią CD disko, net tada, kai jo neturite. Gavę CD padarote jo kopiją į kietą diską (irgi su šia programa). Vėliau programa naudoja šį sukurtą failą vietoje CD. Rezultatas: nereikia CD ir žaidimai iš kieto disko paleidžiami kur kas greičiau nei iš CD-ROM'o (1,8 MB).
Gamintojas — Logicraft Information Systems.
http://www.logicraft.com

FAR v1.50 — labai panaši į "Norton Comander" arba "Volkov Comander" programa, tačiau pritaikyta dirbti su "Windows 95". Palaiko ilgus failų vardus, integruotas ftp klientas leidžia dirbti su "Internete" esančiais failų katalogais kaip su vietiniais. Labai patogiu ir lengva dirba beveik su visais archyvais: RAR, ZIP, ARJ, CAB, TAR... Ir dar galybė visokių patobulinimų.
Gamintojas — Eugene Roshal.
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/2797

Macro Sheduler v4.3b — norite, kad jūsų kompiuteris pažadintų jus kiekvieną rytą, pavyzdžiui, kokia nors mėgstama daina iš jūsų CD grotuvo, prisijungtų prie "Interneto", patikrintų pašto dėžutę ir paleidęs "Internet Explorer'į", įlįstų į "Lietuvos Ryto" puslapį? Taip, tai įmanoma būtent su šia programa, tik parodykite programai, ką ir kada reikia daryti.
Kaina: freeware.

Norton CrashGuard v2.0.1 — gelbėja, kai "Windows 95" grasinasi "pakibti". Ypač praverčia, kai užmirštate išsaugoti savo dokumentą. Tik su "Norton CrashGuard" galite išsisukti iš tokios beviltiškos padėties.
Gamintojas — Symantec Corporation.

McAfee Nuts & Bolts v1.03 — tie, kas rūpinasi tvarka ir švara savo kompiuteryje, gali naudotis šia programa. Ji patikrins kompiuterio būklę, ištaisys klaidas, optimizuos kompiuterio resursus ir išdėstys katalogus taip, kad Jūsų kompiuterio darbas labai paspartės.
Gamintojas — Helix Software Co. Inc.

SciTech Display Doctor v6.0a — kartais šios programos reikia, jei norite, kad jūsų žaidžiamas žaidimas atrodytų labai kokybiškai. Pvz., žaidimas QUAKE su šia programa pasiekia iki 1024x768 rezoliuciją su 15" displėjumi. Taip pat ši programa vaizdą jūsų monitoriuje padarys kokybiškesnį ir sumažins ekrano mirgėjimą (2 MB).

UltraEdit v5.0a — ypatingas "Notepad'as", tiksliau, jo pakaitalas. Atlieka galybę operacijų su tekstu, be to, su "UltraEdit'u" galima koreguoti failus HEX (šešioliktainiame) formate.
http://www.ultraedit.com

WinRAR v2.02 — šiuo metu tai geriausias archyvatorius. Palaiko ilgus vardus, daug pranašesnis už WinZip, tačiau lėtai dirba. Galimas archyvo skaldymas dalimis.
Gamintojas — Eugene Roshal.
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/2797

WinZip v6.3 — populiariausias ir įsigalėjęs kaip standartas archyvatorius presuoti failus. Palaiko ilgus vardus. Dirba labai greitai ir gerai spaudžia. Taip pat galite paleisti programas tiesiai iš archyvų.
Gamintojas — Nico Mak Computing, Inc.
http://www.winzip.com

WinZip Self-Extractor v2.1 — jeigu jūsų draugas neturi "WinZip" archyvatoriaus, jūs galite padaryti archyvą, kuris pats išsiarchyvuos.
Gamintojas — Nico Mak Computing, Inc.
http://www.winzip.com

Add-on for Windows 95

CabView v1.1 — "Microsoft" kompanija savo failus suspaudžia į savo sukurtus archyvus su išplėtiniu CAB. Instaliavę šią programą su "Windows Exploreriu" galite landžioti po archyvus kaip po katalogus.
Kaina: freeware.

SnadBoy's TopDesk v3.0b — kartais sunku paleisti programą, kurios ikona yra "Desk top'e" po keliais programų langais, tačiau galite prie "Start" eilutės pridėti dar vieną, kuri tik jums panorėjus išsišakos į "Desk top'o" ikonų medį. Instaliacija: nukopijuokite failą į "Windows" katalogą ir surinkite "Start-Run" eilutėje >TOPDESK.
Kaina: freeware.

Super Task Man v4.01d — suteikia papildomų galimybių jūsų START eilutei. Ypač naudinga funkcija, su kuria lengvai galima paslėpti iš **start** eilutes paleistas programas.
Gamintojas — Super Tools.
http://ourworld.compuserve.com/homepages/jherrera/

Hardware Diagnostic v1.0 — maža programėlė, kuri pasako apie jūsų kompiuterio "hardware" viską, ką tik kompiuteris leidžia sužinoti.
Kaina: freeware.

Tweak UI v1.1 — leidžia naudotis slaptomis "Windows 95" galimybėmis. Pvz., jeigu turite du diskus C: ir D: ir visus svarbius dokumentus laikote diske D:, galite pakeisti saugomų dokumentų vietą iš "C:\My Document" į "D:\My Document" ir atlikti daug kitų panašaus pobūdžio funkcijų.
Kaina: freeware.

Windows Process Watcher v1.0 — leidžia pamatyti, kiek % kokia programa išnaudoja jūsų kompiuterį.
Kaina: freeware.

Norite žaisti ir nepralošinėti?..

Turbūt retas kuris prisimena, kaip pradėjo žaisti: pirštai vis paspausdavo ne tą mygtuką, pamiršdavote jų eilės tvarką, stabčiodavote, be galo nervinotės dėl kiekvieno pralaimėjimo.

Tačiau po tokios kankinamos praktikos pagaliau pripratante prie džoistiko, o pirštai patys atranda reikiamus mygtukus, žaidžiate ramiai, užtikrintai, tik, kaip ir anksčiau, baisiausiai pykstate dėl nesėkmių. Lekia metai... Pradėjote nuo paprasčiausių kompiuterių, po to perėjote prie geresnių. Valdyti darėsi vis patogiau, žaisti lengviau. Tačiau patyrimas, žinoma, taip pat labai daug reiškia.

Taigi kokių taisyklių reikėtų laikytis, kad žaidimas suteiktų kuo daugiau malonumo. Štai ką galėtume pasiūlyti:

1. Visų pirma — kantrybė. Dauguma, jei ne visi, labai pyksta, kai juos "nužudo" arba jei jie negali pereiti kokios nors žaidimo atkarpos. Argi verta dėl to sielotis? Tai vis tiek nepadės (nors yra ir tokių, kuriems tai suteikia papildomų jėgų).

Jeigu kas nors nesiseka, pasakykite sau: "Na ir kas? Pereisiu rytoj arba dar vėliau". Ir dar. Jokiu būdu nepasiduokite, nes neįveikiamų žaidimų nėra.

Tad pirmoji taisyklė tokia: nenukabinkite nosies — jei dabar nepasisekė, laimėsite vėliau.

2. Nereikia bijoti judinti viską, ką tik matote ekrane. Juk dažniausiai žaidėjai bijo ne to, kad kas nors gali sprogti, o kad iškart praloš, jei tik paspaus ne tą mygtuką. Prisiminkite pirmąją taisyklę ir drąsiai spaudykite visus valdymo mygtukus, nes per daug būgštaudami praleisite paslaptį arba naują ginklą. Kuo daugiau ieškosite, tuo daugiau atrasite netikėtų dalykų ir geriau išmoksite valdyti.

Tad antroji taisyklė: spausk visus mygtukus, kuriuos matai, ir nepamiršk pirmosios taisyklės.

Ir dar vienas patarimas. Tik tada pirkite žaidimą, jei esate tikri, kad jis jums patiks. Geriau nusipirkti kokį nors žurnaliuką ir pasiskaityti apie naujus ar senesnius žaidimus. Jei žaidimas nepatiks, tikrai nenorėsite jo žaisti iki galo.

Lyg ir viskas. Sėkmės!!!

Noriu susirašinėti...

Noriu susirašinėti su visais, kurie nori susirašinėti su manimi (apie viską: žaidimus, mergas...)

e-mailas: vaidas_a@is.lt

****

Parduodu SEGA MEGA DRIVE I ir SEGA MEGA DRIVE II. Taip pat įvairias disketes (SMD) (dėl kainos susitarsime).
Edvardas Juška (Panevėžys),
Tel. (8 25) 39 063.

Parduodu PC CD "Lučšije igri dlia IBM" I ir II.
Tel. 8 293 75 54.
Skambinti po 18.00 val.

Parduodu CD su žaidimais, spalvotą rašalinį printerį "hp deskjet" 670C (kaina 800 Lt.), 8xCD-ROM (kaina 130 Lt.), vaizdo plokštę — miro VIDEO 12PD 1MB 100 Lt.
Andrius R. (Mažeikiai),
Tel. 8 293 710 37.

Parduodu PC CD DIABLO, TOMB RAIDER II,
Andrius (Kaunas),
Tel. (8 27) 727 839.

Parduodu kompiuterį SEGA MEGA DRIVE II (originalus, du pultai) ir penkias disketes.
1. ROAD RUSH 2,
2. POCAHONTAS,
3. BATTLETOADS,
4. JIM 2,
5. ECODELPHIN.
Pageidaujama, kad pirktumėte kartu su žaidimais (kaina 300 Lt.).
Tel. 8 293 757 24 (Mažeikiai).

Parduodu beveik naują (2 mėn.) kompiuterį SEGA MEGA DRIVE II ir 3 disketes: MORTAL KOMBAT III, CANNON FOODER, DUNE II su BARE KNUCKLE III ir EVANDER NOLYFIELD.
Kaina 200 Lt.
Darius (Kaunas),
Tel. 8 27 256 817.

Parduodu PC CD su žaidimais:
1. COMANCHE 3 — karinio malūnsparnio simuliatorius.
2. REDNECK RAMPAGE — 3D šaudynės.
3. ECSTATICA 2.
4. SCREAMER — lenktynės.
Vieno CD kaina 20 Lt.
Taip pat parduodu originalų SEGA SATURN diską SEGA RALLY. Kaina 150 Lt (mažai naudotas).
Visi perkantys gaus žaidimų katalogą.
Adomas Jukna
Vilniaus 100-6, Šiauliai,
tel. 430 691.

Parduodu 5 kompaktinius diskus, skirtus SPS kompiuteriui:
1. FORMULA 1 (NTSC),
2. MAGIC THE GATHERING (NTSC),
3. HERC's ADVENTURES (NTSC),
4. TIGERSHARK (NTSC),
5. RAGING SKIES (PAL).
(dėl kainos susitarsime)
Taip pat **parduodu** kompiuterį "Nintendo" GAME BOY ir tris disketes, skirtas šiam kompiuteriui (dėl kainos susitarsime).
Martynas (Kaunas)
tel. (8 27) 724 925
Skambinti nuo 18 iki 22 val.

Parduodu SEGA MEGA DRIVE su 20 diskečių (COMIX ZONE, MORTAL KOMBAT 3, SONIC 2, WWF ir t. t.) arba disketes atskirai. Dėl kainos susitarsime (pigiai). Skambinti darbo dienomis nuo 18 iki 22 val.
Kviesti Regį (Vilnius),
Tel. (8 22) 482 640.

Parduodu kompiuterį SEGA MEGA DRIVE II su trimis disketėmis:
1. ROCK IN ROLL RACING,
2. SONIC ir KNUCLES,
3. DOOM TROPERS.
Kaina 250 Lt.
Andrius (Kaunas),
Tel. (27) 545 398.

Parduodu SEGA MEGA DRIVE kompiuterį (140 Lt.) ir keturias disketes:
1. HAUNTING — 35 Lt.
2. SIMPSONS BARTS MIGHTMARE — 25 Lt.
3. ETERNAL CHAMPIONS — 30 Lt.
4. WARLOCK — 30 Lt.
Galiu keisti į PANASONIC 3DO (+viena disketė) kompiuterį. Primokėsiu (susitarsime).
Andrius Žižovas.
Kaštonų 6b — 17, (Radviliškis).

Parduodu ir keičiu personalinio kompiuterio CD:
1. TROPHY BASS 2 — 15 Lt.
2. Multimedijos rinkinys:
3D Movie Marker, balso atpažinimo, muzikos kūrimo ir kitas programas — 15 Lt.
3. WORMS 2 — 20 Lt.
4. STREETS OF SIM CITY — 20 Lt.
5. LBA2: TWINSENS ODISEY — 20 Lt.
6. CREATURES — 20 Lt.
7. SIM COPTER — 20 Lt.
8. Rinkinys:
LBA2: TWINSENS ODISEY, ANIMAL, DUNGEON KEEPER, VOODOO KID ir kt. — 20 Lt.
9. Rinkinys:
CRAZY COLLECTION 13 (2 CD) — 40 Lt.
Perkant virš 50 Lt vienas CD nemokamai.
Jei kas nors keistų CD CONSTRUCTOR, galėčiau duoti 3 CD.
Kviesti Tomą.
Tel. (27) 736 305, (Kaunas).
Skambinti kasdien nuo 16 iki 18 val.

Keičiu nešiojamą magnetofoną (CD, distan-cinis valdymas, skaitmeninis radijas, 2 ka-sečių) į IBM kompiuterį.
Tel. (219) 57519 Almantas.
e-mail:almantas@5vm.jona.soros.lt arba mango@is.lt

1. Parduodu naują garso plokštę "YAKUMO-16bit 3D". Kaina 100 Lt.
Romas (Jonava),
Tel. (219) 33400, e-mail: romar@is.lt)
2. Parduodu PC CD " GOLDEN GATES" (rusų kalba). Kaina 20 Lt. Arba keičiu į kitą.
3. Dovanoju PC CD "AOL 3.0" (programa INTERNET'ui, vok. kalba).
4. Galiu nemokamai atsiųsti žaidimus IBM-386 ir silpnesniems PC
Romas (Jonava),
Tel. (219) 33400, e-mail: romar@is.lt)

Parduodu naują CD-ROMą "Mitsumi 8x". Kaina 210 Lt.
Vaidas (Jonava),
Tel. (219) 33439 e-mail: romar@is.lt

Pirkčiau:
1. Lietuvos arba Pasaulio žemėlapį (CD)
2. Enciklopedijas (CD).
Kreiptis: Šilutė Tel. 8 (241) 52232
arba e-mail'u: edvag@pub.osf.lt
Edvardas Giedraitis

Jei kas nors nori su manimi (mano vardas Tomas) pažaisti per modemą NEED FOR SPEED 1, galite skambinti telefonu 707989. Tačiau iškart pranešu, kad žaidimo per modemą metu aš neskambinsiu (turbūt supratote kodėl).
Tomas "Need For Speed" lenktynininkas (e-mail'as: trick@pub.osf.lt)

Parduodu įvairius PC kompaktinius diskus.
Karolis (Vilnius) Tel. 427819.
Vaidas (Vilnius) Tel. 480954.

Parduodu arba nuomuoju kompiuterį SONY PLAYSTATION, žaidimus jam (didelis pasirinkimas).
Tel. Vilniuje 265204, 414422.

Parduodu CD personaliniam kompiuteriui BATTLESPIRE. Kaina: 25 Lt.
e-mail'as: masiulis@ktl.mii.lt
Saulius

Parduodu originalų žaidimų kompiuterį SEGA MEGA DRIVE su 2 džoistikais. Taip pat pridedu 3 disketes (SONIC, SONIC 2, MICKEY MOUSE and DONALD IN ILUSSION WORLD). Kaina ~250 Lt.
Skambinti (22) 44-87-30 nuo 16 val.
Kviesti Liną.

Visi, kuriantys muziką kompiuteriu, rašykite Ryčiui V.
ŽEMYNOS 29-29, Vilnius 2022
arba e-mail'u (geriau taip)
remiga@pub.osf.lt Lauksiu! :)"

Pirkčiau kokią nors lengvesnę muzikos kūrimo programėlę, kuria galėčiau kurti kokį nors ***drum'n baisą*** ar ką nors panašaus.
Trumpiau — programėlę, reklamuotą PC ZONOS 1997 m. gruodžio mėnesio numeryje (23 psl.).
Ji vadinasi THE MAGIX MUSIKMACKER CONCEPT.
Gali būti ir piratinė!

Karolisj@eunet.lt
Rinktines 41-27,
Vilnius 2051.

Parduodu iP166mmx. Naujas su metø garantija.
Valentinas Solovjovas, Kalvariju 292-29, Vilnius 2057, Lithuania.
Tel. (370+2) 700415, (370+89) 61712
e-mail: smal@is.lt
ICQ : 6945672

MICRO PROSE

Tai įvyko daugiau nei prieš dešimt metų Las Vegase, vieno dalykinio prekybos agentų sutikimo metu. Per pertrauką, nepaliaudami šnekėti apie reikalus verslininkai vaikštinėjo po holą, o prie žaidimų automatų keli žmonės susidomėję stebėjo oro mūšį...

Ko gero, ne vienas iš jūsų atsimenate tuos negudrius devintojo dešimtmečio pradžios žaidimų automatus. Jaunas verslininkas bei lakūnas Billas Stealey'as, ką tik grįžęs iš kariuomenės, negalėjo atsispirti pagundai vėl pasijusti sėdįs prie lėktuvo valdymo pulto. Tada prie vieno žaidimų automato susitiko lakūnas ir programuotojas Sidas Meieris. Programuotojas nugalėjo ir savo pergalę paaiškino taip: "Aš esu programuotojas ir jaučiu algoritmus, kurie sudaro programos pagrindą". Sidas išties galėjo nuspėti programos "elgesį", lyg jaustų ją pirštų galiukais. "O šiaip jau, per savaitę aš galėčiau sukurti kur kas geresnę programą", — ramiai pridūrė jis. Šis pareiškimas visiškai pakeitė jaunuolio gyvenimą.

"Jei tu sugebėsi sukurti tokią programą, aš sugebėsiu ją parduoti", — atsakė Billas.

Taip susikūrė draugiška komanda.

CHOPPER RESCUE — arkadinis žaidimas, skirtas žaidimų automatams (malūnsparnių valdymas). Tai pirmasis jųdviejų sukurtas žaidimas. Kai Billas Stealey'us pamatė, kas iš viso to išėjo, išsisklaidė visos abejonės ir jų sąjunga virto firma "Microprose".

Nors žaidimas CHOPPER RESCUE nesulaukė stulbinamo pasisekimo, tačiau pastūmėjo jauną komandą naujiems žygiams. Greitai buvo sukurtas žaidimas MELLCAT ACE (arkadinis žaidimas II-ojo pasaulinio karo tema), FLOYD OF THE JUNGLE (vienas iš nedaugelio žaidimų, kuriuos galima priskirti "tikrosioms arkadoms"), NATO COMMANDER (strateginis žaidimas). Darbas kartu taip įtraukė abu partnerius, kad jie paliko firmas, kuriose dirbo prieš tai, ir nutarė atidaryti savo biurą. Prasidėjo žaidimų F-15 STRIKE EAGLE, SILENT, SERVICE ir GUNSHIP epocha. Firmą pradėjo pripažinti kiti. Jų produkcija buvo įtraukta į katalogus.

Pasaulyje parduota milijonai firmos sukurtų žaidimų kopijų. "Microprose" patenka į pačių geriausių, pačių talentingiausių ir pačių produktyviausių pasaulio firmų penketuką. Greitą firmos vystymąsi lėmė drąsus naujų technologijų įvaldymas ir krypčių ieškojimas bei didelis kūrėjų dėmesys atskiroms detalėms. Ir po dešimties metų "Microprose" neprarado novatoriškumo dvasios, nors daugelis žymiausių kompanijų mėgsta "gręžti" kartą jau pasiteisinusią idėją. Firma "Microprose" kaip niekas kitas tai daro itin retai. Ji ir toliau eksperimentuoja, ieško naujų kelių, naujų krypčių.

Didžioji "Microprose" produkcijos dalis skirta suaugusiems. Ši firma labai rimtai ir atsakingai žiūri į aiškinamąją ir dokumentacinę žaidimo dalį. Išties knygutė, kurią galima rasti dėžėje su originalia žaidimo versija, yra labai vertinga, o ją sukurti prireikė nemažai laiko ir pastangų, tačiau tai yra pagrindinė firmos prekybos strategija. Tą patį žaidimą žaisdamas kelis kartus vis atrandi ką nors nauja.

Nežiūrint to, kad savo veiklą kompanija pradėjo kaip rimta skraidymo simuliatorių kūrėja, dabar ji orientuojasi į visus programų industrijos žanrus.

Savo laiku žaidimai SILENT, SERVICE II, F-15 STRIKE EAGLE, GUNSHIP 2000, FORMULA ONE, GRAND PRIX, F117 STEALTH FIGHTER ir M1 TANK PLATOON buvo vertinami kaip vieni iš geriausių. Tai leido kompanijai tvirtai atsistoti ant kojų ir sėkmingai plėstis.

Žaidimas CIVILIZATION — tai pirmasis didelis naujosios srities išpuolis. Ši programa jungia tokius žanrus kaip vadyba, strategija ir karo žaidimai, tačiau iš esmės tai taip pat simuliatorius. Žaidimas imituoja žmonių visuomenės vystymąsi nuo 4000 metų prieš mūsų erą iki kosminių skrydžių. Žinoma, tai ne pirmasis šio žanro žaidimas (firma "Maxis" prieš tai išleido žaidimus SIM CITY ir SIM EARTH), tačiau CIVILIZATION pasižymėjo gilumu ir daugiaplaniškumu. Kartu su savo pirmtakais šis žaidimas sukūrė naują simuliatorių kryptį — *God Simulation*. Galima teigti, kad šie žaidimai tam tikra prasme yra ir socialinių eksperimentų laboratorinė bazė. Tačiau vis dėlto tai žaidimas, ir toks žaidimas, nuo kurio labai sunku atsitraukti.

Firma labai daug dėmesio skiria naujoms technologijoms. Šiandien ši komanda šiuolaikinės įrangos turi daugiau, nei visos kitos konkuruojančios firmos. "Microprose" stengiasi, kad programos būtų kuriamos ir realizuojamos kuo greičiau, tačiau neprastėtų jų kokybė. Šiuo metu firmoje dirba daugiau nei 100 specialistų (nuolatinių firmos darbuojų). Projektuotojai (žaidimo dizaineriai), dailininkai, scenaristai, muzikantai aranžuotojai ir profesionalūs aktoriai samdomi konkrečiam projektui.

Dabar, kai kompiuteris iš įstaigų persikelia į žmonių butus, labai išaugo žaidimų kūrimo poreikis. Taigi firma plečiasi toliau. Dabar tai didžiulis tarptautinis susivienijimas, turintis atstovybes JAV, Anglijoje, Japonijoje, Prancuzijoje ir Vokietijoje. Visų pirma "Mivroprose" mėgins užpildyti nišas, susijusias su mokomosiomis žaidimų kūrimo programomis, antra, orientuosis į jaunesnius vartotojus, t. y., atsiras daugiau programų, skirtų ikimokyklinio ir jaunesnio mokyklinio amžiaus vaikams.

Kuriant naujas programas bus atsižvelgta į žaidimo tikroviškumą, spalvingumą, įdomumą, patrauklumą, informacinę, mokomąją medžiagą bei žaidėjo intelektualinius sugebėjimus. Taigi šiuo metu keičiasi "Microprose" darbuotojų požiūris į žaidimų turinį programose mėginama suderinti patrauklų turinį, metodines vertybes ir techninę atlikimo kokybę.

"Interneto" kalbos žodynėlis

Iš pradžių gal bus sunku bendrauti su "Interneto" senbūviais, nes beveik kiekvienoje frazeje rasite slengo žodelių. Na, nesunku suvokti, ką reiškia juokingos fizionomijas, tačiau sutrumpintų angliškų frazių be žodynėlio nesuprasite. "Internete" galima rasti įvairių žodynėlių. Štai vienas iš jų:

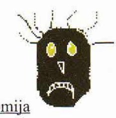
- **ADN** Any day now
- **AFAIK** As Far As I Know
- **AMF** Goodbye (Adios Mutha-......)
- **AWGTHTGTTA?** Are We Going To Have To Go Through This Again?
- **BBS** Bulletin Board System
- **BTW** By The Way
- **CU** See You
- **CUL** See You Later
- **DIIK** Damned if I know
- **FITB** Fill In The Blank....
- **FROPPED** F***ing dROPPED
- **FWIW** For What It's Worth
- **FYBITS** F*** You, Buddy, I'm The Sysop
- **FYI** For Your Information
- **GD&R** Grinning, ducking & running (usually left at the end of a digging message)
- **GROK** As in "I GROK" means thorough understanding. (From R.A. Heinlin)
- **GIWIST** Gee I Wish I'd Said That
- **IC** I See
- **IMHO** In My Humble Opinion
- **IMNSHO** In My Not So Humble Opinion
- **IOW** In Other Words
- **JSNM** Just Stark Naked Magic
- **L8R** Later
- **LAB&TYD** Life's A Bitch & Then You Die.
- **LOL** Laughing Out Loud
- **NBFD** No Big F***ing Deal
- **OFTPATHIRIO** Oh F*** This Place And The Horse It Rode In On!
- **OIC** Oh, I See
- **OTOH** On The Other Hand
- **PFM** Pure F***ing Magic
- **PITA** Pain In The Arse
- **POV** Point Of View
- **ROTFL** Rolling On The Floor Laughing
- **RSN** Real Soon Now
- **RTFM** Read The F***ing Manual
- **SYSOP** System Operator
- **TANJ** There Ain't No Justice
- **TANSTAAFL** There Ain't No Such Thing As A Free Lunch
- **TPTB** The Powers That Be
- **TTBOMK** To The Best Of My Knowledge
- **TTFN** Ta Ta For Now
- **TTUL** Talk To You Later
- **WTF** What the F***
- **WYSIWYG** Whats you see is whats you'se gets.





Neoficialus šypsenų žodynėlis

- **:-)** pagrindinė šypsena
- **;-)** šypsena primerkus vieną akį
- **:-(** nepatenkinta veido išraiška
- **:->** sarkastiška fizionomija
- **>:->** sarkastiška šiek tiek šėtoniška fizionomija
- **>;->** tas pat tik primerkus vieną akį



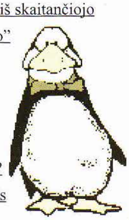
Tai buvo pagrindiniai veidukai... Toliau bus rečiau naudojami veidukai:

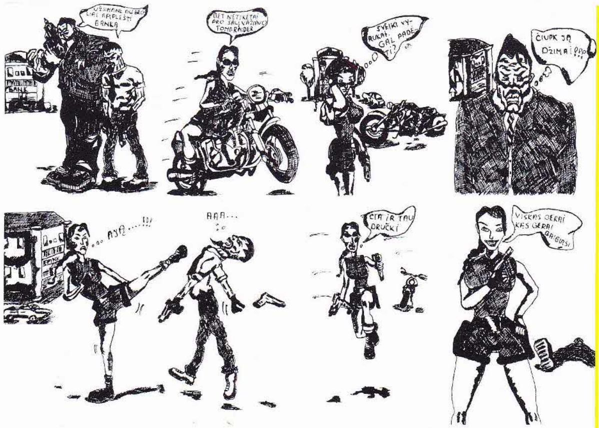
Burnos pakeitimai:



- **:-[** vampyras
- **:-E** klasikinis vampyras
- **:-F** klasikinis vampyras su nulaužtu vienu iltiniu dantimi
- **:-7** kreiva šypsena
- **:-*** paniuręs
- **:-@** rėkiantis
- **:-&** praradęs amą; sutrikęs
- **:-Q** rūkantis
- **:-?** rūkantis pypkę
- **:-P** rodantis liežuvį
- **:-S** nenuoseklus
- **:-D** garsiai žvengiantis.
- **:-X** stipriai užsičiaupęs
- **:-C** tinginys
- **:-/** skeptiškas
- **:-o** Och-Och.
- **:-9** laižantis lūpas.
- **:-0** Nerėk! Arba oratorius.
- **:-1** Normalus
- **:-!** Normalus
- **:-%** bankininkas
- **:-q** mėginantis liežuviu pasiekti nosį
- **:-a** tas pat tik iš kitos pusės
- **:-e** nusivylęs
- **:-t** piktas, susinervinęs
- **:-i** šypsantis puse lūpų
- **:-{** ūsuotas
- **:-j** netikra šypsena
- **:-d** besijuokiantis iš skaitančiojo
- **:-k** "tai mane žudo"
- **:-** neryžtingasis
- **:-<** liūdnasis
- **:-x** užsičiaupęs
- **:-c** tinginys
- **:-v** kalbanti galva?
- **:-b** iškištas liežuvis







Paprastai KIBERZONOS konkursus praversdavau, nes lošti ar žaisti man nesiseka. Todėl šį konkursą pastebėjau tik po kelių dienų ir nedelsdamas puoliau dirbti, nes iki konkurso pabaigos liko ne tiek daug laiko... Dirbau po pamokų, nenueidavau į papildomas informatikos pamokas (ko niekada nedariau), sėdėjau naktimis, kol pagaliau vėlų sekmadienio vakarą, baigiau darbą ir pradėjau rašyti šį laišką, tikėdamasis, jog mano darbas ir energija nenueis niekais.

Audrius Bendikas
(Kaišiadorių rajonas)

Norintys dalyvauti konkursuose turi iškirpti tik spalvotą juostelę (51 psl.) su konkurso numeriu!!!

Konkursas Nr.1

Konkursas, skirtas SEGOS SATURN gerbėjams.

Kompanijos "Sega" naujausio (dar nepagaminto) kompiuterio pavadinimas.

Nugalėtojų lauks prizai (suvenyrinis fotoaparatas FUJI ir 3 puodeliai su "Segos" simbolika).

Kokursas Nr.2

Toliau tęsiame geriausio komikso konkursą.

Nupieškite ir atsiųskite mums nedidelį komiksiuką ir laimėsite originalų žaidimą (atsižvelgsime į tai, kokiu kompiuteriu žaidžiate). Be to, nugalėtojų (3) komiksus spausdinsime žurnale.

Tema: kompiuteriai, geimeriai, žaidimai.

Savo darbus siųskite iki balandžio 20d.

Konkursas Nr.4

Tai konkursas tiems, kas nieko nemoka (piešti, sugalvoti juokingą istoriją, atsakyti į klausimus...), tačiau labai nori gauti kokį nors gerą prizą (pvz. CD).

Konkurso sąlygos labai paprastos: iškirpkite juostelę su konkurso numeriu (Nr.4) ir atsiųskite mums iki kovo 30 dienos. Na, o mes burtų keliu ištrauksime vieną prizininką, kuriam atiteks CD su žaidimu (galite nurodyti, kokio žaidimo norėtumėte).

Konkursas Nr.5

Konkursas skirtas Sony PlayStation savininkams.

Jei teisingai atsakysite į visus klausimus pateiktus trijuose KIBERZONOS numeriuose, galėsite laimėti riedlentę. Jei teisingai atsakysite į šešis klausimus - laimėsite džoistiką Sony PlayStation kompiuteriui, o jei teisingai atsakysite į tris klausimus, galėsite laimėti Sony PlayStation atminties kortelę.

1. Koks žaidimo FINAL FANTASY VII pagrindinio herojaus vardas?

2. Kokia kompanija sukūrė žaidimą FINAL FANTASY VII?

3. Kada pasirodė pirmoji žaidimo FINAL FANTASY dalis?

Prizus įsteigė UAB "Pas brolius"

KIBERZONOS skaitytojų geriausių žaidimų dešimtukas

1. QUAKE II,
2. CARMAGEDDON,
3. DUNGEON KEEPER,
4. TOTAL ANNIHILATION,
5. DIABLO,
6. TOMB RAIDER II,
7. CONSTRUCTOR,
8. BROKEN SWORD II,
9. WARCRAFT II,
10. HEROES OF MIGHT AND MAGIC II.

Jei gerai žaidžiate kompiuterinius žaidimus ir turite ką apie juos pasakyti kitiems, jei norite tapti KIBERZONOS darbuotoju, rašykite mums.

Pageidautina, kad atsilieptų vilniečiai. Galite rašyti e-mail'u.

Žurnalą KIBERZONA pirmajam pusmečiui nuo bet kurio mėnesio galima užsiprenumeruoti visuose Lietuvos pašto skyriuose.

Daugelis skaitytojų klausia, kur galima nusipirkti visus KIBERZONOS numerius. Juos galima nusipirkti: Vilniuje, Kompiuterių salone, Verkių g. 29, knygyne LITTERULA, Basanavičiaus g. 17; Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17, Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3; Klaipėdoje, UAB "Megaomas", Rūtų g. 9.

QUAKE 2

(paslaptys)





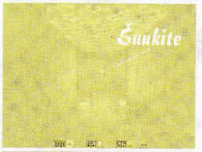














1 misija

OUTER BAZE

1-3 — rasite: Grenades, 3 Armor Skards.
Peršliaužę raudonais žibintais apšviestą vietą pamatysite vandenį. Panerkite po priešais jus esančia siena ir išnerkite kitoje pusėje.

2-3 — rasite: Silencer.
Išlipę iš griovio pasilenkite ir šliaužkite po laiptais, vedančiais į kompleksą.

3-3 — rasite: Grenades, 2 Large Health.
Kambaryje, kuriame yra liftas į instaliaciją, eikite už laiptų ir pažiūrėkite į lubas. Šaukite į šviečiantį mygtuką sienoje ir atidarysite slaptas dureles.

INSTALLATION

1-2 — rasite: Shotgun.
Prie įėjimo į kanalizaciją sukite kairėn ir briskite, kol surasite įtrūkusią sieną. Šaukite į ją.

2-2 — rasite: Super Shotgun.
Šią slėptuvę rasite, kai grįšite per **Comm Center**. Ji yra prieš pat lygio pabaigą. Perėję tiltą, kurį nuleidote paspaudę jungiklį, prieisite koridorių, kuriame yra trys raudonais žibintais apšviestos arkos. Šokite žemyn į tarpą tarp praėjimo ir žibintų.

Comm Center

1,2-2 — rasite: 2 Boxes of Bullets, 1 Large Health ir praėjimas į Lost Base.
Tiesą sakant, čia yra dvi paslaptys, sujungtos į vieną. Pačioje lygio pradžioje prieisite kambarį su laiptais, vedančiais į vandenį. Panėrę praplaukite pro skylę grindyse. Pasukę kairėn rasite povandeninį praėjimą, vedantį į slėptuvę. Tai pirmoji paslaptis. Pakilsite liftu į **Lost Station** ir rasite antrąją.

Lost Station

1-6 — rasite: Silencer.
Netoli nuo pirmojo transporterio sukite dešinėn ir rasite nišą, kurioje sukrautos dėžės. Užlipkite ant kairėje esančių dėžių. Slėptuvę rasite tarpe tarp dėžių ir sienos.

2-6 — rasite: 4 Armor Skards, 2 Mini Health, Rebreadher, Bulets, Shells.
Šokite į vandenį netoli pirmojo transporterio. Apsisukite ir plaukite povandeniniu tuneliu iki kylančių iš vandens laiptų. Užlipę laiptais už durų rasite slėptuvę.

3-6— rasite: 4 Health, Grenades, Bullets.
Pasiųskite transporterį žemyn. Kai užlipsite, apsisukite ir nerkite į vandenį. Sukite kairėn. Šaukite į ryškų jungiklį, esantį ant sienos po vandeniu. Jis atidarys tunelį priešais esančioje sienoje. Pro jį plaukite į slaptavietę.

4-6 — rasite: Large Health.
Eikite prie lifto, kur šovėte į mygtuką, kad gautumėte raudonąją raketą. Atsistokite po mygtuku, šaukite į jį ir nušokite nuo lifto, kol jis jūsų neužkėlė į viršų. Aptsisukite ir eikite po pakilusiu liftu.

5-6 — rasite: 2 Armor Shards, Adrenaline.
Prieš įeidami į kambarį su bokštu baseine (kur tiltui nuleisti panaudojote raudoną raktą) pasukite dešinėn ir eikite, kol pamatysite šviečiantį mygtuką, parodytą paveikslėlyje. Šaukite į jį, ir durys atsidarys. Nušokite žemyn, eikite pro duris, nerkite į vandenį ir rasite slėptuvę.

6-6 — rasite: 2 Sheils, Flak Jacket, 2 Large Health, Invulnerability.
Kambaryje, kuriame pasinaudoję raudonu raktu, nuleidžiate tiltą, nerkite po vandeniu ir šaukite į sieną, parodytą paveikslėlyje. Atsidarys praėjimas į slėptuvę.

2 misija

AMMO DEPT

1-3 — rasite: Quad Damage.
Pirmajame šio lygio kambaryje lubose pamatysite mygtuką. Šaukite į jį, ir atsidarys slaptavietė.

2-3 — rasite: Health, 2 Bullets, Stimpack.
Kambaryje, kuriame paspaudę mygtuką išsprogdinote duris, kontrolinėje kabinoje rasite dar vieną mygtuką. Paspaudus jį už jūsų atsivers dalis grindų.

3-3 — rasite: 2 Granades, Health, Chaingun.
Kitame tilto (virš lavos) gale nušokite kairėn arba dešinėn ir šliaužkite po platforma. Pakilę liftu rasite slėptuvę.

SUPPLY STATION

1-3 — rasite: Combat Armor.
Pradėję šį lygį, šokite į griovį. Stumtelėkite sieną, kaip parodyta paveikslėlyje, ir ji atsivers. Šalia esančiu liftu grįšite į viršų.

2-3 — rasite: Mega-Health.
Viename iš sukrautų dėžių labirintų pastebėsite kitos spalvos dėžę. Šaukite į ją ir rasite slėptuvę.

3-3 — rasite: Quad Damage.
Kambaryje užšokite ant važiuojančios dėžės, atsitūpkite ir įvažiuokite į skylę sienoje. Nušokite ir rasite **Quad Damage**.

WARE HOUSE

1-2 — rasite: 3 Health, Flacket, 2 Bullets, 2 Shells, 2 Grenades, Adrenaline.
Ten, kur nusileidę spiraliniais laiptais pirmą kartą sutiksite Tanką, visų pirma pažiūrėkite už dėžių, esančių laiptų apačioje. Suraskite šviečiantį mygtuką ir šaukite į jį. Nusileis dar vieni laiptai. Leiskitės žemyn ir rasite slėptuvę.

2-2 — rasite: Quad Damage.
Kambaryje, kuriame pasinaudoję dviem judančiomis platformomis peršoksite per duobę,



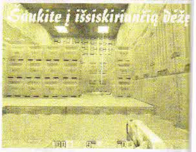


















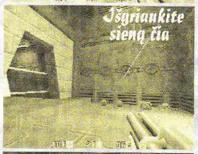
QUAKE 2
(paslaptys)



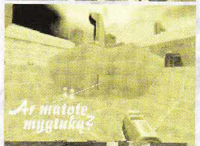


















ant lubų rasite šviečiantį mygtuką. Jis yra netoli mygtuko, kurį nuspaudę išjudinote platformas. Įjungus šviečiantį mygtuką pakils kopėčios ir atsidarys liukas į slėptuvę.

3 misija

MAIN GATE

1-2 — rasite: Rebreather, 3 Health.
Vos pradėję lygį šokite žemyn. Apačioje rasite siaurą koridorių. Liftu grįškite liftu atgal.

2-2 — rasite: Jacket Armor.
Eikite į kompleksą tiesiausiu keliu ir suraskite aliarmo mygtuką. Paspauskite jį ir truputį paėję į priekį viršuje pamatysite sprogstančią sienos dalį. Ten pateksite peršokę nuo dešinėje esančių kompiuterių.

DETENTION CENTER

1-2 — rasite: Combat Armor.
Netoli nuo raudonais lazeriais apsaugoto **Quad Damage** užlipkite į kambarį, esantį virš sulaikymo zonos, nušaukite virš laiptų stovintį tipą, o paskui šaukite į už jo esantį mygtuką. Kol nepakilo laiptai, bėkite pirmyn ir po jais rasite slėptuvę.

2-2 — rasite: 2 Adrenalines, 3 Cells. Power Shield.
Iškart po pirmosios įkalinimo vietos prieisite kambarį, kurio centrinė dalis atitverta grotomis. Kad pasiektumėte slėptuvę, jums reikės vieną po kito įjungti visus tris mygtukus: du išorinėje pusėje, vieną — vidinėje, kuri atsidarys paspaudus pirmąjį mygtuką.

GUARD HOUSE

1-3 — rasite: Health, Ammo Pack.
Raskite laiptus, vedančius į saugyklą, kurioje stovi dėžės ir statinės su sprogmenimis. Pamatysite įskilusią sieną. Šokite į tą tarpą ir įšliaužę vidun rasite slėptuvę.

2-3 — rasite: Adrenaline.
Pirmoje po atviru dangumi esančioje aikštelėje pamatysite smarkiai išsikišusią plokštę. Kai ją paspausite, kairėje pakils platforma. Po ja rasite **Adrenaline**.

3-3 — rasite: Grenade Launcher, Large Health.
Prasiveržę pro kelis mutantus rasite apgriuvusį kambarį su dvejomis durimis. Atidaryti jų nepasiseks, tačiau prašliaužę po dešiniosiomis rasite slėptuvę.

TORTURE CHAMBERS

1-3 — rasite: Hybperblaster, Cells.
Pačioje lygio pradžioje, prieš nusileisdami liftu, eikite į priekį, kol prieisite po atviru dangumi esantį plotą. Pasukę už dešinėje stovinčio pastato aptiksite slėptuvę.

2-3 — rasite: Invulnerability.
Eikite į bloką A. Pasisukite į paveikslėlyje parodytą plytą.

3-3 — rasite: Slugs, Grenades, Quad, Rockets, Cells.
Čia jums teks panaudoti "nepažeidžiamumą", kurį radote 2-oje slėptuvėje. Slėptuvė yra kambaryje netoli išėjimo, kur desantininkas narve nardinamas į lavą. Panaudokite "nepažeidžiamumą" ir nerkite paskui jį.

4 misija

MINE ENTRANCE

1-1 — rasite: Rocket Launcher.
Lygio pradžioje esančioje aikštelėje po atviru dangumi pamatysite periodiškai kibirkščiuojančią sieną. Šaukite į ją ir surasite savo pirmąjį **Rocket Launcher**!

UPPER MINES

1-2 — rasite: Large Health, 2 Bullets.
Suraskite grindų plokštę, ant kurios atsistojus nusitiesia tiltas per bedugnę. Atsisukite veidu į tiltą, po to pasisukite į dešinę. Šaukite į kitame koridoriaus gale esančią sieną, ir atsidarys durys į slėptuvę.

2-2 — rasite: Quad Damage.
Kai įjungsite ventiliacijos sistemą, valančią toksinus žemutinėse kasyklose, pažiūrėkite į kairę nuo mygtuko. Pamatysite kibirkščiuojančią sieną. Šaukite į ją ir rasite **Quad**.

BOREHOLE

1-3 — rasite: Rocket, Combat Armor.
Raskite paveikslėlyje pavaizduotus laiptus. Po laiptais bus slėptuvė.

2-3 — rasite: 3 Armor Shards, Adrenaline.
Kai tik įjungsite lifto mechanizmą, iš pasalos jus užpuls du šauliai (***Gunners***). Raskite slėptuvę, iš kurios pasirodė vienas jų, ir šaukite į sieną. Atsidarys slaptas praėjimas, vedantis prie dar vieno įėjimo į **Drilling Area**.

3-3 — rasite: Adrenaline.
Raskite duobę su vandeniu ir dviem tuneliais. Nušokite į vandenį ir aptiksite slėptuvę.

DRILLING AREA

1-2 — rasite: Invulnerability.
Šaukite į du raudonus detonatorius ir priėję kitą **Drilling Area** dalį, eikite tuneliu iki pirmojo posūkio. Pažiūrėkite į dešinę ir šaukite į melsvą įskilimą.

2-2 — rasite: Adrenaline.
Pačioje šios misijos pabaigoje užšokite ant dėžių, esančių dešinėje nuo lifto. Čia rasite slėptuvę.

(bus daugiau)

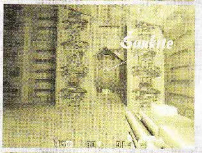


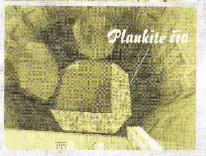















TOMB RAIDER 2



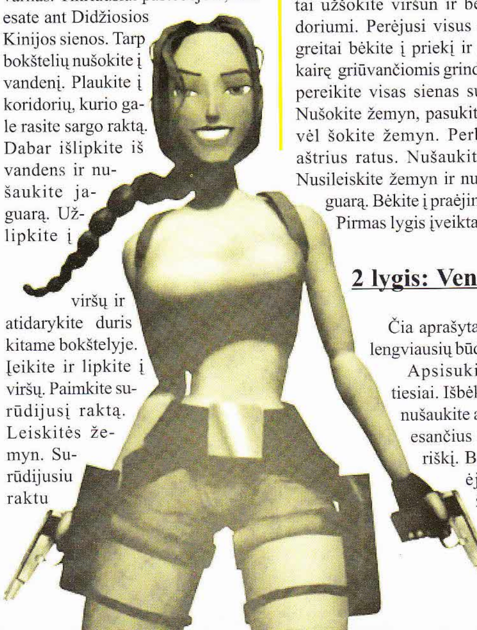
Eidos Interactive/Core Design.

Visų laikų superhitas. Žaidėjų pamėgta nenugalimoji Lara Croft grįžta pas mus žaidime TOMB RAIDER 2. Keliaukite kartu su Lara ir suraskite legendinį durklą, kuriame yra visa didžiojo drakono galia.Tibeto kalnuose,Venecijos kanaluose ir netgi jūros dugne Larai teks susidurti su daugybe priešų: nuo beždžionių iki išprotėjusių maniakų. Tačiau kaip visada techniniai reikalavimai liūdina žaidėjus. Bet labai dideli Laros gerbėjai, žinoma, gali žaisti ir 486DX2-80MHz kompiuteriu su VGA grafika. Lara su naujais ir senais ginklais — automatiniu pistoletu, harpūnu, M-16, uziu, šautuvu, granatsvaidžiu — leidžiasi į kelionę. Apie šio žaidimo kodus galite sužinoti "Pagalbos tarnybos" skyrelyje.

Sony PlayStation, PC

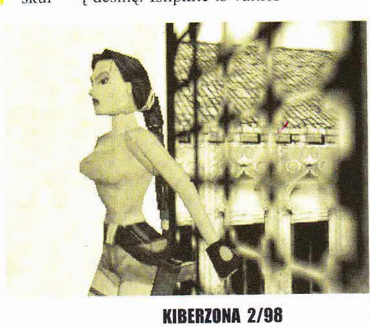
1 Lygis: Didžioji siena

Eikit tesiai ir po to pasukite į dešinę. Užlipkite į viršų ir nušaukite jaguarą. Dabar lipkite dar aukščiau. Peršokite duobę ir užlipkite į pilį. Eikite prie dešinėje esančios duobės. Nušokite į vandenį. Išplaukite į krantą.Užlipkite laipteliais, peršokite duobę ir pasukite jungiklį. Atsidarys durys. Išeikite pro jas ir nušaukite tris varnas. Tikriausiai pastebėjote, kad esate ant Didžiosios Kinijos sienos. Tarp bokštelių nušokite į vandenį. Plaukite į koridorių, kurio gale rasite sargo raktą. Dabar išlipkite iš vandens ir nušaukite jaguarą. Užlipkite į viršų ir atidarykite duris kitame bokštelyje. Įeikite ir lipkite į viršų. Paimkite surūdijusį raktą. Leiskitės žemyn. Surūdijusiu raktu atrakinkite duris ir įeikite vidun. Nušaukite žiurkes. Prie skeleto paimkite šaudmenis ir vaistinėlę. Patraukite į save sienoje esantį bloką. Leiskitės žemyn. Dabar atsargiai pereikite pro spjaudančius ratus, po to lipkite į krantą. Perbėkite griūvančiomis grindimis į kitą kambarį ir toliau labai greitai bėkite į praėjimą, esantį kambario gale kairėje. Praėjime taip pat pavojinga, todėl greičiau pereikite pro dyglius ir šokite žemyn. Vėl greitai užšokite viršun ir bėkite koridoriumi. Perėjusi visus sunkumus greitai bėkite į priekį ir šiek tiek į kairę griūvančiomis grindimis, po to pereikite visas sienas su dygliais. Nušokite žemyn, pasukite į kairę ir vėl šokite žemyn. Perbėkite per aštrius ratus. Nušaukite žiurkes. Nusileiskite žemyn ir nušaukite jaguarą. Bėkite į praėjimą iki durų. Pirmas lygis įveiktas.



2 lygis: Venecija

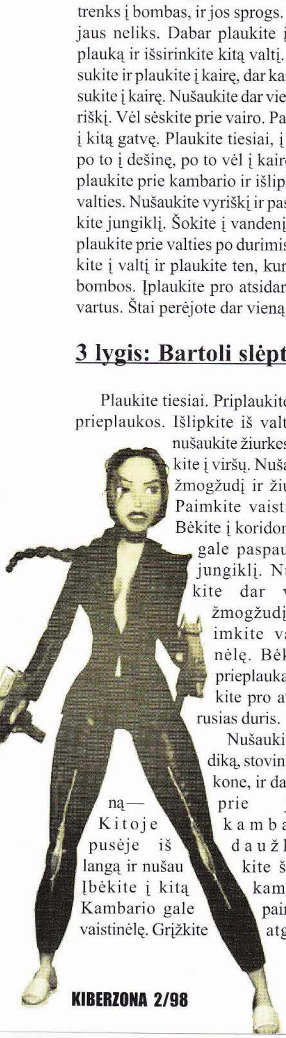
Čia aprašytas vienas iš lengviausių būdų jį įveikti. Apsisukite, bėkite tiesiai. Išbėkite į lauką, nušaukite ant balkono esančius šunį ir vyriškį. Bėkite į praėjimą. Nužudykite dar vieną vyriškį. Šokite į vandenį ir plaukite po vartais, tada išlipkite iš vandens. Nuspauskite jungiklį. Vėl šokite į vandenį. Plaukite į prieplauką. Išlipkite iš vandens ir bėkite į valtininko namelį. Paimkite žvakutes. Paspauskite jungiklį. Lipkite į viršų. Ten taip pat paspauskite jungiklį. Užlipkite ant stogo ir išdaužkite langą. Įeikite į vidų ir išdaužkite dar vieną langą. Šokite ant kito stogo. Nuo jo — ant to balkono, kur nušovėte vyriškį. Balkone pasiimkite raktą. Grįžkite atgal prie sudaužytų stiklų. Eikite koridoriumi. Nušaukite šunį. Eikite kitu koridoriumi iki jungiklio ir nuspauskite jį. Atsidarys durys. Grįžkite į kambarį. Išdaužkite dar vieną langą. Šokite ant išsikišimo ir šokuokite iki atsidariusių durų. Paspauskite jungiklį. Šokite į vandenį ir plaukite po vartais, kur yra valtis. Atidarykite duris. Šokite į vandenį. Plaukite prie prieplaukos. Nušaukite vyriškį. Paimkite automatus ir plaukite atgal. Įlipkite į valtį. Plaukite pro atsidariusius vartus. Kai priplauksite prieplauką, palikite valtį prie vartų. Šokite į vandenį ir plaukite prie prieplaukos. Išlipkite iš vandens, nušaukite žiurkes, išdaužkite langą ir nušaukite samdinį. Paspauskite jungiklį. Grįžkite prie prieplaukos, užlipkite į viršų. Vėl šokite į vandenį. Paspauskite jungiklį. Išnerkite ir įlipkite į valtį. Plaukite pirmyn, pasukite į kairę, paskui — į dešinę. Išlipkite iš valties



prie kitų valčių. Šokite ant tilto. Nužudykite šunį ir žmogžudį. Paimkite vaistinėlę. Bėkite į lauką ir nušaukite dar vieną žmogžudį. Paimkite raketą ir bėkite prie durų. Atidarykite jas, įbėkite vidun ir šokit į duobę grindyse. Paspauskite jungiklį ir šokite į viršų. Nudėkite žmogžudį. Vėl bėkite ant tilto ir šokite į vandenį. Plaukite prie prieplaukos, kur vaikštinėja žmogžudys. Nušaukite jį. Už prieplaukos pamatysite didelius laikrodžius ir bombas. Lipkite į valtį ir visu greičiu plaukite prie bombų. Kai priplauksite prie jų, iššokite iš valties. Būkite vandenyje, kai valtis atsitrenks į bombas, ir jos sprogs. Pavojaus neliks. Dabar plaukite į prieplauką ir išsirinkite kitą valtį. Apsisukite ir plaukite į kairę, dar kartą pasukite į kairę. Nušaukite dar vieną vyriškį. Vėl sėskite prie vairo. Pasukite į kitą gatvę. Plaukite tiesiai, į kairę, po to į dešinę, po to vėl į kairę. Priplaukite prie kambario ir išlipkite iš valties. Nušaukite vyriškį ir paspauskite jungiklį. Šokite į vandenį ir vėl plaukite prie valties po durimis. Įlipkite į valtį ir plaukite ten, kur buvo bombos. Įplaukite pro atsidariusius vartus. Štai perėjote dar vieną lygį.

3 lygis: Bartoli slėptuvė

Plaukite tiesiai. Priplaukite prie prieplaukos. Išlipkite iš valties ir nušaukite žiurkes. Lipkite į viršų. Nušaukite žmogžudį ir žiurkes. Paimkite vaistinėlę. Bėkite į koridorių. Jo gale paspauskite jungiklį. Nušaukite dar vieną žmogžudį. Paimkite vaistinėlę. Bėkite į prieplauką. Ibėkite pro atsidarusias duris.



Nušaukite žudiką, stovintį balkone, ir dar vieną— prie jūsų. Kitoje kambario pusėje išdaužkite langą ir nušaukite šunis. Įbėkite į kitą kambarį. Kambario gale paimkite vaistinėlę. Grįžkite atgal ir eikite į kairę. Čia atsargiai pereikite pro aštrius kardus. Kambaryje paspauskite jungiklį. Dabar drąsiai grįžkite atgal. Pasukite į kairę. Užlipkite į viršų. Du kartus patraukite į save bloką. Nušokite žemyn. Užlipkite į viršų iš kitos pusės. Įsibėgėkite ir peršokite į balkoną, kur nušovėte žmogžudį. Sienomis užlipkite į kitą balkoną. Nuo jo šokuokite išsikišimais iki atsidariusių durų. Nušaukite šunis. Lipkite į viršų. Nušaukite žmogžudį. Įbėkite į kambarį ir išdaužkite langą. Nušaukite žmogžudį. Įlįskite pro sudaužytą langą. Balkonu bėkite iki kito lango. Išdaužkite ir jį. Įlįskite į kambarį. Atsidarys didžiulės durys ir atbėgs du žmogžudžiai su šunimi. Nušaukite juos.



Vidury kambario pamatysite židinį. Židinyje du kartus pastumkite bloką. Užlipkite ant jo, o nuo jo lipkite aukštyn. Nušaukite žiurkes. Labai atsargiai leiskitės žemyn. Po to atsistokite ant bloko. Ugnies nebus tik kelias sekundes. Perbėgus per ugnį atsidarys durys. Iš viršaus nušaukite samdinį ir du šunis. Šokite žemyn. Bėkite pirmyn prie pirmo kalnelio ir užlipkite ant jo. Nuo jo šokite ant lempos, nuo lempos — ant išsikišimo ir paspauskite jungiklį. Išdaužkite langą. Pralįskite pro jį ir pasukite dešinėn. Po to išsikišimo gale šokite į duobę. Plaukite pirmyn ir paspauskite jungiklį. Jis atidarys po vandeniu esančias duris. Plaukite pro jas. Išnerkite įkvėpti oro. Uždekite žvakutę ir nerkite. Plaukite į didelį praėjimą ir plaukite laiptais žemyn. Praėjimais plaukite iki galo, po to pasukite į kairę.



Paimkite nedideles dovanėles.

(Tęsinys kitame KIBERZONOS numeryje!)

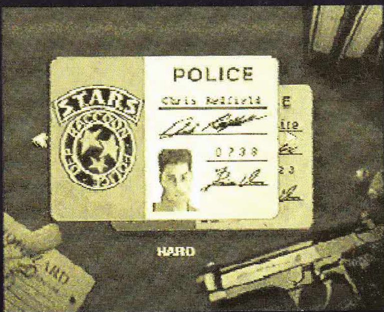
Aprašė Vadimas Simonovas

Techniniai Reikalavimai:

Windows 95, DirectX 5.0.
P90MHz,16Mb RAM,
4x CD-ROM
(rekomenduojama)
P133MHz, 32Mb RAM.
Tinka visų tipų 3D akseleratoriai.

Sony PlayStation, PC





Tiems, kam RESIDENT EVIL vis dar "kietas riešutėlis"

Jūs vis dar klaidžiojate pirmosios dalies labirintuose? Kokia gėda... Ir kokie gi jūs žaidėjai?.. Jums tik TETRĮ žaisti. Tikriausiai pradėjote žaisti su Jill? Žinoma — juk su Chrisu įveikti žaidimą jums — neįmanomas dalykas...

Dabar tikriausiai visi manote, kad ir aš rašysiu, kaip žaisti su Jill. Ne, to nebus! Iš pradžių papasakosiu, kaip keliauja Chrisas, o po to... po to bus galima ir apie Jill pasikalbėti. Taigi pradedu.

Žaidimo pradžioje jūs esate didžiuliame hole. Nieko nelaukdami eikite ir atidarykite duris. Patekote į valgomąjį... Eikite tiesiai prie židinio. Netoli jo yra durys. Įeikite į koridorių ir pasukite keirėn. Užeikite už kampo... Kai tik zombis pasisuks veidu į jus, bėkite. Bėkite taip, kaip dar niekada nebėgote! Bėkite ten, kur pradėjote žaidimą (į holą).

Čia jūs saugūs. Tačiau negaiškite laiko ir nuo spausdinimo mašinėlės paimkite INK RIBBON, o nuo grindų — BERRET'ą (prie laiptų). Na, dabar, kai visai neblogai apsiginklavote (turite šaunamąjį ginklą, kuris yra geresnis už... peilį), galite eiti ten, kur sutikote pirmąjį zombį. Jei jis vis dar čia, suknežinkite jam makaulę. Po to ištyrinėkite kūną, prie kurio buvo palinkęs zombis. Čia turėtumėt rasti kelias apkabas su šoviniais. Tikriausiai ir patys suprantate, kad vaikinui jau niekuo negalite padėti, tad grįžkite į pagrindinį holą.

Atidarykite dvigubas mėlynas duris ir prieikite prie statulos. Pristumkite prie jos kopetėles ir užlipę paimkite žemėlapį. Po to tame pačiame kambaryje nustumkite į šalį spintelę ir įeikite į mažą kambariuką. Už kampo guli zombis. Pro jį praeiti galima trim būdais. Pirmas — paprasčiausiai nušaukite jį. Antras — drąsiai eikite prie jo ir, kai jis pastvers jūsų koją, smokite siaubūnui į galvą. Tačiau geriausia būtų prieiti prie pat sienos ir atsargiai praeiti pro zombį. Dabar galite nuo lentynos paimti INK RIBBON ir grįžti į holą.

Lipkite laiptais aukštyn, pasukite kairėn ir užlipkite į antrą aukštą. Eikite į balkoną, esantį kairėje, ir jame atidarykite duris iš dešinės (1— 1 pav.). Paimkite spindintį raktą ir eikite prie kitų durų (2 — 1 pav.). Atidarykite jas ir prieikite prie Foresto lavono. Paimkite apkabą (CLIP). Dabar, kol varnos per daug jumis nesusidomėjo, nešdinkitės iš ten.

Grįžkite į balkoną, keliaukite į priešingą pusę ir įeikite pro duris. Atsidursite virš valgomojo. Paklokite dar du zombius. Kairėje pamatysite stovinčią statulą ir toje pačioje pusėje išlūžusius balkono turėklus. Stumkite statulą prie išlūžusių turėklų, kol ji nukris į valgomąjį. Grįžkite atgal į holą, o iš jo — į valgomąjį. Prie sudužusios statulos rasite deimantą. Grįžkite ten, kur anksčiau stovėjo statula. Įeikite pro duris kitame gale.

Dabar teks padirbėti iš peties. Čia yra net trys zombiai, kuriuos būtina sunaikinti. Kai tai padarysite, nusileisite laiptais, kur jūsų jau lauks keli "gražuoliai". Tačiau jei paskubėsite, šaudyti nereikės (taupykite kiekvieną šovinį). Nusileiskite laiptais, pasukite link durų, esančių šalia laiptų, ir staigiai jas atidarykite. Čia sutiksite nuostabiąją Rebecą, rasite šovinių ir SWORD KEY. Jei jau esate čia, tai peilį ir SMALL KEY galite padėti į dėžę (prireikus tuos daiktus galėsite pasiimti ir iš kitos dėžės). Taip pat čia patartina išsaugoti žaidimą (rašomoji mašinėlė).

Na ką? Toliau?..

Greitai išbėkite iš kambario ir pasukite dešinėn, po to dar kartą dešinėn (į zombius nekreipkite jokio dėmesio!). Atidarykite duris, kurios yra prieš jus (tik ne tas, kurios yra iš dešinės), tada pasukite į dešinę ir bėkite iki zombių. Per daug nepriartėkite, nudėkite juos iš toliau. Kairėje pamatysite praėjimą. Pasukite ten ir atidarykite duris. Išvysite tigrą. Įstatykite mėlyną deimantą jam į akį. Gausite WIND CREST. Išeikite iš kambario ir pasukite kairėn. Eikite, kol pasieksite dešinėje esančias duris. Įeikite į miegamąjį, paimkite apkabą su šoviniais bei apžiūrėkite stalą.

Niekada nepamirškite, kokį žaidimą žaidžiate! Čia RESIDENT EVIL, todėl visada laukite ko nors siaubingo... Kai tik prieisite prie stalo, iš spintos iššoks zombis. Kuo greičiau sudorokite jį ir paimkite KEERE's DIARY. Jei turite dar dvi vietas, paimkite ir šovinius (skirtus ne Berretai!). Jei liko tik viena tuščia vieta, šovinius paimsite vėliau. Išeikite iš kambario, koridoriaus gale atidarykite duris, pasukite kairėn, eikite iki galo ir atidarykite kairėje esančias duris. Viename kambario gale pamatysite spintą, kurioje rasite muzikos natas. Paimkite jas ir pabandykite ką nors paskambinti pianinu. Kai įeis Rebeca, leiskite jai. Kol Rebeca gros, nueikite į valgomąjį ir nuo žaidimo stalo paimkite emblemą. Dabar eikite į holą ir išsaugokite žaidimą.

Gerai apžiūrėkite visus paveikslus. Už kiekvieno iš jų yra mygtukas. Mygtukus reikia nuspausti tam tikra tvarka. Pagalvokite, kokia... Na, gerai. Ko gero, tai beviltiška. Spauskite juos taip: NEWBORN, INTANT, LIVELY BOY, YOUNG MAN, MIDDIE AGED MAN, TIRED OLD MAN ir pagaliau paveikslą, esantį pačiame galerijos gale. Gausite STAR CREST.

Išeikite į koridorių, pasukite į dešinę ir eikite iki galo. Įėję pro

DUNGEON KEEPER

Viena iš didžiausių šio žaidimo paslapčių — ką aukoti šventykloje. Taip pat čia jūsų pabaisos tampa laimingesnės, gali išgyti sergantieji, o viščiukai virsti pabaisomis. Bet didžiausias malonumas yra įmesti savo pabaisas į šventyklos vandenis ir žiūrėti, kas iš to išeis.

Štai keletas kombinacijų:

Impai. Paaukokite keletą šių mažų vyrukų, nes juos sukurti bus kur kas pigiau. Verta pabandyti.

Musė ir Voras — gausite **Warlock**.

2 Beetles — užbaigsite dabartinę gamybą.

2 Musės — užbaigsit dabartinį išradimą.

Beetle* ir Voras** — gausit ***Dark Mistress.

3 Vorai — gausit ***Bile Demon***.

Vaiduoklis — visi jūsų viščiukai mirs.

Vampyras — visos pabaisos susirgs.

2 Bile Demons — visos pabaisos pavirs viščiukais.

Horned Reaper — visos pabaisos supyks.

Dark Mistress, Bile Demon ir **Trolis** — gausit ***Horned Reaper***.

Neaukokite dar gyvų ar viščiukų, nes dievai gali supykti.

Horned Reaper yra puikus karys, bet kartais gali truputį pašėlti. Jei tai jums kelia didesnių problemų, galite apipilti jį pinigais, ir jis pasijus laimingesnis.

SLAPTI LYGIAI

Slaptuosius lygius galite rasti šiuose lygiuose: 8, 9, 14, 15, 17. Taip pat yra lygių, kurie atsiranda tik esant tam tikroms mėnulio fazėms (pilnačiai ir t.t.). Programa tai nustato pagal jūsų CPU laikrodį, kurį, beje, galite pakeisti. Taigi išsitraukite kalendorių ir pradėkit tyrinėti.

MŪŠIO REŽIMAS

Baigėte žaidimą? Negalit surasti biologinio oponento? Tačiau jūs galite žaisti visuose *multiplayer* žemėlapiuose prieš kompiuterį! Tik nueikit į DOS *prompt* ir pradėkit žaidimą su parametru "*-1player*". Pavyzdžiui, jei jūsų žaidimas C diske, rašykite: **"C:\>keeper95 —1player"** arba **"C:\>keeper —1player"**.

PINIGAI. Gerai įvertinkite aukso ir brangakmenių (neribotų pinigų) svarbą. Kai randate uolų su brangakmeniais, kasinėkite jas iš visų pusių ir pristatykite prie darbo kuo daugiau *Impų*. Pinigų problema jau išspręsta — tai geriau nei bet kokia kreditinė kortelė.

Pabaigus pirmuosius lygius vis sunkiau surasti aukso šalia jūsų pagrindinio komplekso. Jūsų *Impai* turi ilgai keliauti, kad brangųjį metalą atgabentų į lobyną. Tad pastatykite keletą lobynų šalia aukso uolų. Vienam žaidėjui tai geras dalykas, bet žaidžiant su kitais žaidėjais reikia žiūrėti, kad jūsų priešininkas nevogtų aukso.

PABAISŲ GYVYBĖS TAŠKAI. Kol jūs treniruojate savo pabaisas, jų gyvybės taškų daugėja, ir kartais, pasiekusios tam tikrą lygį, pabaisos gali pereiti į aukštesnę gyvybės formą. *Demon Spawn* po 10 lygio virsta Drakonu. Nuvarykite *Demon Lizard* į biblioteką — jis gali tapti išradėju.

UŽKEIKIMAI: Mūšyje naudoti užkeikimus įdomu, kai turite pakankamai pinigų. Kad užkeikimas geriau pavyktų, laikykite nuspaustą kairįjį pelės klavišą — užkeikimas taps stipresnis ir brangesnis. Jeigu jums reikia daug pabaisų vienoje vietoje, pasinaudokite užkeikimu **Call to arms**. Nutraukti šį užkeikimą galima paspaudus jį tris kartus kairiuoju mygtuku.

KELIAUJANČIOS PABAISOS. Kartais jūsų pabaisos mėgsta vaikštinėti aplinkui ir be nurodymo pulti priešą. Jei gaunate žinią, kad kažkur vyksta kova (o jums jos nereikia), galite staigiai perkelti savo pabaisas į kitą vietą (pasinaudoję pabaisų meniu). Tuo patogu naudotis jūsų *impams*, dirbantiems šalia priešo, nes jie gali būti dažnai užpuolami.

SPĄSTAI. Juos turėti — gerai, bet į juos pakliūti — ne. Geriausias būdas nukenksminti spąstus — siųsti į juos vieną po kito *impus*. Po tam tikro laiko spąstai pasidaro nekenksmingi.

GYDYMAS. Po mūšio gerąsias pabaisas gydykite užkeikimais arba dar geriau duokite joms viščiukų.

EFEKTYVUS TRENIRAVIMAS IR TYRINĖJIMAS. Jums verta pasistatyti bent keletą vištidžių ir lobių kambarių šalia treniruočių kambario ar bibliotekos. Tada jūsų pabaisoms nereikės nevaikščioti.

SPECIALS. Jūs neprivalote jų naudoti iš karto, kai tik randate. Jūsų *impai* nuneš juos į biblioteką, kur jie bus saugomi ateičiai.

ŠVENTYKLA. Ji yra naudinga, nes padeda pakelti moralę (piktos pabaisos nusiramina). Jeigu turite bent devynių langelių šventyklą, kuri pastatyta šalia vandens, jūs įgysite ir *tentacle* galios. Kai aukojante *impus*, jie tampa pigesni. Galingas triukas!

PIGUS VAMPYRŲ GAVIMO BŪDAS. Net mirusios pabaisos gali praversti. Po mūšio surinkite *impų* lavonus ir visus nuneškite į kapines. Po kiek laiko, jei nusišypsos sėkmė, gausite vampyrą. Tai vienas iš stipriausių karių, tad elkitės su juo pagarbiai. Jei norite gauti daugiau vampyrų, kokį nors stiprų herojų kartu su keletu *impų* tvirtai užrakinkite į atskirą kambarį. Po kiek laiko jis nužudys *impus*, taigi jums beliks uždaryti herojų į kalėjimą ir leisti gyviems *impams* nutempti lavonus į kapines. Greitai jūs turėsite šaunų vampyrų legioną. Jūs galite nuvaryti **Hellhound** į kapines: jie šlapinasi ant lavonų, kad greičiau atsirastų vampyrai.

KAIP IŠLEISTI MAŽIAU PINIGŲ PABAISOMS. Jei jūsų pabaisos treniruojasi (leidžia pinigus, o jūs turite jų per mažai), tai užrakinkite duris ir taip izoliuokite tą kambarį.

***ALLIES* GAVIMAS.** Kalėjimas ir kankinimų kambarys padės gauti naujų *Allies*. Jūsų kariams nenužudžius visų priešų, *impai* (nuvarykite juos į mūšio vietą) atvilks sužeistus priešo monstrus į kalėjimą. Gydykite arba maitinkite savo kalinius, nes kitaip jie numirs ir pavirs Skeletais *(Skeleton)*, kurie nėra labai geri kariai. Šiek tiek pasveikusias priešo pabaisas galite pakankinti, ir galbūt jos pasakys įvairių paslapčių. Leisgyvius juos įkiškite atgal į kalėjimą, išgydykite, ir galbūt jie prisijungs prie jūsų. Jei turite kapines, nuvilkite ten lavonus galite ir tikėtis vampyro.

MONSTRŲ VALDYMAS. Malonus dalykas ne vien dėl valdžios jausmo, bet ir dėl to, kad valdant kovojančią pabaisą galima pasiekti puikių rezultatų (aišku, jei tam yra laiko). Jei norite pakeliauti po požemį be valdymo meniu, paspauskite **TAB** klavišą.

BARAKAI. Čia jūs galite suformuoti būrį iš grupės pabaisų. Uždarykite į barakus keletą pabaisų ir po kiek laiko viena iš jų taps lydere (virš jos atsiras karūna), paskui kurią sekios visos kitos.

Dark Mistres mėgsta būti mušamos. Norint jas pritraukti, reikia turėti didelį kankinamų kambarį.

UŽKEIKIMŲ NAUDOJIMAS MŪŠYJE. Kai kurie žmonės bando naudoti užkeikimus mūšio metu val-

kairėje esančias duris nudėkite zombį ir paimkite žolelę. Atidarykite duris ir galite vėl išsaugoti žaidimą. Grįžkite į koridorių, iš kurio atėjote, ir eikite prie durų į galeriją, tačiau dabar pasukite dešinėn. Nuo šuns galite lengvai apsiginti — tiesiog nušaukite jį. Patalpos gale yra keli įdubimai. Įdėkite ten du CREST'us. Grįžkite atgal. Prie dėžės pamatysite chemikalų. Paimkite juos ir eikite prie kambario su tigru (T — 2 pav.). Tačiau į jį neikite. Įeikite pro duris paveikslėlyje pažymėtas 1, kurios yra raidės "L" formos koridoriaus gale.

AUGALAS MUTANTAS...

Įpilkite chemikalus į siurblį, pumpuojantį vandenį į baseiną. Kartu su vandeniu į baseiną pateks chemikalai, ir ten augęs augalas žus. Dabar galite eiti už augalo ir paimti ARMOUR KEY. Jei jaučiatės kiek nusilpęs, pasigydykite vaistažolėmis. Dabar laikas sprukti!..

Išeikite pro kitas duris. Atsikratę zombių. eikite pro duris dešinėje. Čia paimkite sugedusį šautuvą ir apkabą. SMALL KEY galėsite atidaryti stalo stalčių ir paimti užtaisą granatsvaidžiui.

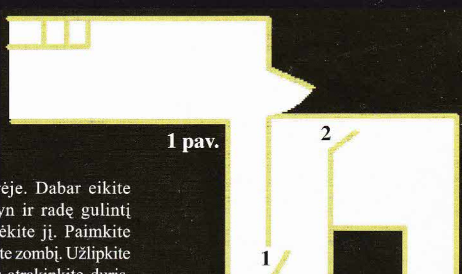
Vėl eikite prie durų, paveikslėlyje pažymėtų skaičiumi **1**. To koridoriaus gale priešais dvigubas duris yra kitos durys. Čia galite užeiti. Praeikite vieną kambarį ir atsidursite svetainėje. Įsitikinkite, kad turite sugedusį šautuvą ir vieną tuščią vietą. Nuo sienos paimkite gerą šautuvą, o sugedusį padėkite.



Išeikite į koridorių pro dvigubas mėlynas duris, įeikite į kambarį už antrų durų (dešinėje). Suraskite užtaisą granatsvaidžiui. Grįžkite į holą (kur pradėjote žaidimą). Dabar eikite į kambarį, kuriame dar nebuvote. Viską gerai apžiūrėkite, susirinkite šovinius INK RISON ir, jei reikia, pasigydykite. Prieš tai užmuškite zombį. Išėję pasukite laiptais dešinėn. Eikite pro duris iš kairės ir parodykite dviem zombiams, kaip veikia jūsų naujasis šautuvas. Įeikite pro žalias dvigubas duris ir užstumkite statulas ant grotelių grindyse. Paspaukite jungiklius ir paimkite SUN CREST.

Išėję į koridorių bėkite iki galo ir atidarykite duris į mažą bibliotekėlę. Paimkite BOTANY BOOK. Išeikite pro kitas duris. Nudėkite kelis zombius ir eikite pro duris, esančias koridoriaus vidury (dešinėje). Kambaryje su akvariumu apžiūrėkite vabzdžių kolekciją. Įjunkite jungiklį ir iš akvariumo išleiskite vandenį. Akvariumą pastumkite į dešinę. Taip pat pastumkite ir spintą. Paimkite šovinius bei knygą nuo stalo. Eikite į priešais esantį kambarį. Paimkite žiebtuvėlį, šovinius ir žolelę (jei reikia). Dabar sprukite.

Koridoriaus gale įeikite į kambarį. Žiebtuvėliu pašvieskite į židinį ir pamatysite antro aukšto planą. Nusileiskite laiptais į kambarį, kur radote chemikalus. Paimkite tiek šovinių šautuvui ir pistoletui, kiek tik galite panešti. Be to, pasigydykite.



1 pav.

Grįžkite į mažą biblioteką, išeikite į koridorių, ir eikite beveik iki pat galo. Įeikite į kambarį, esantį kairėje. Dabar eikite koridoriumi tolyn ir radę gulintį Richardą apžiūrėkite jį. Paimkite šovinius ir nudėkite zombį. Užlipkite laiptais į viršų ir atrakinkite duris, tačiau jokiu būdu ten neikite. Eikite siauru koridoriumi ir pasukite į kairėje esantį kambarį. Uždėkite žvakes. Paimkite INK RIBBON, iš spintos — šovinius. Atrakinkite spintą ir rasite dar vieną neblogą daikčiuką. Išeikite į siaurą koridorių ir įeikite pro kairiąsias duris. Laukite puolimo!.. Pasirodžius gyvatei tuoj pat imkite šaudyti ir ji pasitrauks (tikriausiai...).

Apžiūrėkite patalpas. Čia rasite MOON CREST. Paimkite šovinius.

Nešdinkitės iš čia! Na, kaip?..

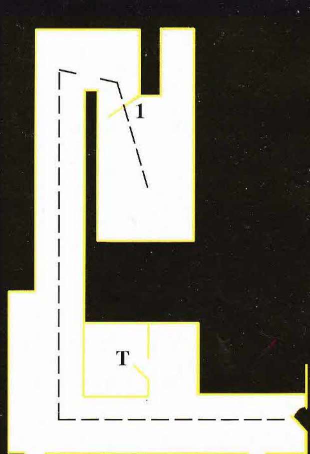
Tik nepanikuokite! Jūs tik truputi apsinuodijote... Nubusite Rebecos kambaryje.

Įsitikinkite, ar turite abu CREST'us. Eikite ten, kur įstatėte anuos du (maždaug ten, kur yra paveikslų galerija). Įstatykite CREST'us į vietas. Atsikratykite įvairių nereikalingų daiktų (padėkite juos į dėžę). Ginklai ir amunicija — viskas ko jums dabar reikia. Įeikite į kambarį ir pristumkite laiptelius prie lentynos. Paimkite SQUARE CRANK. Be to, čia kažkur yra SMALL KEY. Atidarykite dvigubas duris ir nudėkite tris šunis. Paieškokite sodo žemėlapio, o jį radę eikite pro vartus kitame gale.

Na štai! Jau ir įpusėjome. Po didelių darbų laikas ir atsipūsti. Kitą mėnesį čia bus tikrai karšta.

Prasidės tikros linksmybės ir dar didesni pavojai. Ruoškitės tikram mūšiui!.. Juk tai kruvinasis RESIDENT EVIL... Bijote? Žinau, kad bijote...

(tęsinys kitame KZ numeryje)



2 pav.

dydami kokią nors pabaisą. Taip gali nukentėti ir jūsų pabaisos. Geresnis būdas yra atidaryti mūšio langą ir burti tame lange. Taip kur kas tiksliau smūgiuosite, be to, galėsite matyti ir gyvybės linijas.

BRANGAKMENIŲ KASIMAS. Brangakmeniai dažnai gali padėti sunkioje situacijoje ir aprūpinti jus neribotu turtu. Gaila, kad jiems iškasti reikia daug daugiau laiko negu auksui, todėl iš pradžių galima kasti auksą. Nepaisant tokio nepatogumo, galite pasiųsti po keturis *impus* prie vieno brangakmenių langelio. Taigi ten, kur įmanoma, iškaskit juos visus, pastatykit lobių kambarį, ir jūsų *impai* dirbs greitai ir gerai. Kitas puikus kasimo patobulinimas yra pagreitinti *impą* **Speed Monster** užkeikimu. Ilgiau palaikykite nuspaudę mygtuką, ir *impas* pagreitintas išbus minutę, o ne 15 sekundžių.

KANKINIMO PATARIMAI. Vietoj to, kad maitintumėte monstrus iš kankinimų kambario, paprasčiausiai meskite viščiukus ant kankinamųjų, ir jie pasveiks. Kitas dalykas yra auką pagreitinti užkeikimu **Speed Monster**, tada ji kankinsis dvigubai greičiau.

BIBLIOTEKA. Kai pabaisos tyrinėja bibliotekoje, jos gali bandyti nužudyti kitas pro šalį einančias pabaisas. Tai gali būti rimta problema, jei ***impai*** laksto bibliotekoje šalia 10 lygio *Warlocks* ar Drakonų. Sprendimas paprastas — izoliuokite biblioteką nuo pagrindinės požemio dalies taip, kad *impams* nekiltų noras ten užeiti ir taip gauti galą.

SPĄSTŲ NAUDOJIMAS. Kai panaudojamas užkeikimas **Cave** ant priešų grupei, jie arba mirs, arba bėgs pabrukę uodegas. Jeigu jūs turite ilgą koridorių, kuriuo artinasi priešai, pastatykite ten kuo daugiau spąstų. Palaukite, kol jie praeis visus spąstus ir tada panaudokite **Cave** užkeikimą. Jie apsisuks ir bėgs atgal į spąstus. Taip kartokite tol, kol jie numirs ar baigsis spąstai. Labai efektyvu.

POŽEMIO STATYMAS. Kai jūs pradedate kurį nors lygį ir turite tik požemio širdį, iš pradžių kaskite ne patį auksą, bet aplink jo buvimo vietą. Taip padarysite vietos lobynui. Ten ir pasistatykite lobių kambarį, o ne bet kur, kaip daro daugelis žaidėjų. Kai jau turite lobių kambarį, pradėkite kasti kitus kambarius ir auksą. Vieną koridorių nutieskite į portalą ir iškart statykite kelis kambarius. Nusipirkite daugiau *impų*, bet neišleiskite visų pinigų. Paprastai iš pradžių patartina turėti nuo 10 iki 15 *impų*. Visada stebėkite, kada baigsis aukso gysla, — tada suraskite kitą arba pradėkite kasti brangakmenius. Pirmiausia stenkitės iškasti visą auksą, o ne brangakmenius, nes auksas kur kas greičiau iškasamas, o norint normaliu tempu kasti brangakmenius, jums neužteks *impų*. Pats laikas pastatyti urvą, vištidę, biblioteką ir treniruočių kambarį. Visai nesvarbu, kad kol kas jie bus nedideli. Po pirmosios statybos stenkitės kuo greičiau pastatyti dar vieną urvą ir vištidę, kad būtų galima gauti *Bile Demon* (jiems reikia didelių vištidžių). Po to reiktų padidinti treniruočių kambarį. Pasiųskite savo *Bile Demons* treniruotis ir žiūrėkite, kad jie nemiegotų, nes jie labai mėgsta tai daryti. *Warlocks* pasiųskite į biblioteką, o jei jų yra daug, tai dalį galite pasiųsti trenruotis. Svarbu, kad vyktų tyrinėjimas, nes kitaip vėliau jums bus galas. Tokia yra pagrindinė požemio kūrimo schema. Svarbiausia yra tai, kad visada daugėtų pinigų ir požemis būtų suskirstytas į atskirus kambarius, o ne būtų viena milžiniška patalpa.

LIGA. Mažas triukas, kurį vis dėlto galima pabandyti, — tai pastatyti ilgą tiltą, kuriuo herojai vaikščiotų į jūsų bazę. Kai pabaisų grupė eina per tiltą, "parduokite" tilto langelį už pakutiniosios pabaisos ir prieš pirmąją. Jie įstringa, ir po kurio laiko su jais galima puikiai derėtis. Tačiau kur kas linksmiau panaudoti užkeikimą **Disease** ir žiūrėti, kas bus. Taip galima pasielgti ir su priešo prižiūrėtojais, bet privalote žiūrėti, kad priešo *impai* neužimtų jūsų tilto.

KLAVIATŪROS KOMANDOS:

Alt-R — pakeičia rezoliuciją, naudinga, kai reikia pagreitinti žaidimą mūšio metu.

Home — padidinti.

End — sumažinti.

PABAISOS VALDYMAS:

Krypties rodyklės: kontroliavimas

Shift — bėgti.

Numerių klavišai — ginklo pasirinkimas.

SPECIALŪS KLAVIŠAI:

Shift — užvaldyti monstrą.
Backspace — panaikinti užėmimą.
Klavišas "0" — klausimas.
P — pauzė.
M — žemėlapis.
A — supykinami monstrai.
B — barakai.
F — kovojantys monstrai.
G — kapinės.
H — požemio širdis.
L — biblioteka.
S — šiukšlių kambarys.
T — lobių kambarys.
W — dirbtuvės.
Ctrl-T — šventykla.
Alt-T — kankinimų kambarys.
Shift-B — tiltas.
Shift-G — sargybos postas.
Shift-L — urvas.
Shift-P — kalėjimas.
Shift-T — treniruočių kambarys.

TRENIRUOTĖS. Treniruotės turi būti atidžiai sekamos, nes joms gali būti greitai išeikvoti pinigai. Visų pirma, treniruočių kambarys neturi būti perpildytas. Iš pradžių suvarykite ten pusę savo *Warlocks*, o kitą pusę — į biblioteką. Svarbiausia, kad visi besitreniruojantys tobulėtų. Jeigu darosi striuka su pinigais, sustabdykit pabaisų tobulinimą, kai jos pasiekia 6, 7 lygį arba tol, kol gausit pakankamai pinigų. Kartais verta pliaukštelėti besitreniruojančioms pabaisoms, nes tai padeda joms greičiau tobulėti. Tik būkite tikri, kad treniravimui užteks aukso, kitaip pabaisos ims gulinėti ir miegoti.

KALINIAI. Kad paverstumėte paimtus kalinius savaisiais, galite išeikvoti daug laiko ir pinigų, bet tai daryti tikrai verta. Labai naudinga turėti šalia 10 lygio riterių ar nindzių. Norint paimti belaisvių, iš pradžių reikia turėti kalėjimą ir kankinimų kambarį. Kai juos pasistatote, paspauskite klaustuko ženklą ir iš atsiradusio meniu paspauskite kalėjimo ženklą. Jam mirgant jūsų kariai geriau ims belaisvius, o ne juos žudys. Laukite mūšio ir jam pasibaigus pasiųskite į mūšio vietą keletą *impų*, kurie nutemps sužeistuosius į jūsų kalėjimą. Tada turėsite gydyti belaisvius. Juos galite šerti viščiukais arba panaudoti užkeikimą **Heal**. Kai kalinių būklė pakenčiama, įmeskite juos į kankinimų kambarį. Kankinkite tol, kol jie arba išduos kokią nors paslaptį, arba pereis į jūsų pusę, arba mirs. Jei jie nepasidavė, galite nusiųsti juos atgal į kalėjimą ir kartoti viską iš pradžių.

PIGŪS IMPAI. Gal kada nors turėjote problemų dėl per didelės *impų* kainos? Jos lengvai išsprendžiamos. Šventykloje paaukokite *impą*. Pamatysit, kad *impų* kaina nukris 300 auksinių. Kai nusipirksite vieną *impą*, kaina padidės 150 auksinių. Geriausia paaukoti kokius 5 *impus*, nusipirkti porą naujų ir vėl juos aukoti, kol jų kaina nukris iki 150 auksinių. Jei aukosite daugiau *impų*, tai už 150 auksinių galėsite nusipirkti jau kelis *impus*. Paaukoję pakankamai *impų*, galėsite nusipirkti jų neribotą kiekį už 150 auksinių. Tai labai praverčia, kai jums reikia pereiti pilną spąstų teritoriją ar skubiai išplėsti savo požemį.

IMPŲ* TRENIRAVIMAS.** ***Impus galima treniruoti kaip ir kitas pabaisas. Jei jau turite keletą *impų*, nusiųskite juos treniruotis. Kai jie pasieks 3 lygį, galės sau naudoti **Speed Monster** užkeikimą. Tai labai naudinga. Aukštesnių lygių *impai* gali save perkelti į bet kurią vietą. Vos 5 trečio lygio *impai* nudirbs tiek pat darbų, kiek nudirbtų galybė pirmo lygio *impų*. Taip pat jie bus stipresni ir sunkiau nužudomi.

(Pabaiga kitame KZ numeryje)

DVD Technologija

Kelias nuo CD iki DVD

Praėjo 14 metų, kai firmos "Sony" ir "Philips" sukūrė skaitmeninį garso užrašymo formatą, žinomą kaip **Compact Disc** ir pasauliui leido pajusti skaitmeninio pasilinksminimo skonį. Dėl savo universalumo CD pelnė pasisekimą ir neregėtą pripažinimą tarp muzikinių kompanijų ir įrangos gamintojų. Iki šiol tik Jungtinėse Amerikos Valstijose parduota apie 120 milijonų CD grotuvų ir 3 milijardai CD diskų.

Pradėjęs nuo audio formato kompaktinis diskas patyrė įvairių metamorfozių: jis buvo pritaikytas kompiuterinėms aplikacijoms (CD-ROM), fotonuotraukoms (Photo CD) taip pat videožaidimams, veikiantiems tokiose sistemose kaip **Sony PlayStation®**.

Lazerinė optika, atspindintys paviršiai, diskų replikacija — tai sritys, padedančios tobulinti CD. Skaitmeninis kodavimas ir duomenų kompresijos algoritmai tapo rafinuotesni. Be viso to, matyti rimtų įrenginių elektronikos ir mechanikos poslinkių.

Visos naujovės ir pasiekimai buvo pritaikyti, kai firma "Sony" ėmėsi kurti naujos CD kartos "nešiklius". Pagrindinis tikslas buvo smarkiai padidinti CD talpą, kad vienoje disko pusėje būtų įmanoma užrašyti geros kokybės videofilmą.

Tai buvo DVD pradžia.

Vienas standartas visiems

1995 metų rugsėjį firma "Sony" su dar devyniomis firmomis pradėjo kurti vieningą standartą, kuris turėjo tapti DVD formato pagrindu. Šis formatas buvu su entuziamu paremtas didžiausių pasaulio elektronikos firmų. Kaip filmų atkūrimo standartas, jis atitinka specifinius ir griežtus reikalavimus, keliamus filmų pramoninio susivienijimo "Studio Advisory Committee". Kaip kompiuterių atminties formatas tik duomenų nuskaitymui (ROM), jis atitinka kompiuterių grupės "Technical Working Group" specifikacijas. Joks kitas produktas prieš išleidžiant jį į rinką, nebuvo taip plačiai taikomas.

Panašumas į standartinį CD

Panašiai kaip ir CD, DVD diskas yra 120 mm (4-3/4") skersmens ir 1.2 mm storio: susideda iš dviejų sujungtų 0,6 mm storio dalių.

Nauji DVD grotuvai gali groti jau esančius rinkoje CD muzikinius diskus.

DVD programinė įranga gali būti replikuota naudojant esančius tik šiek tiek modifikuotus CD gamybos įrengimus.

Bekontaktinė lazerinė optika — tai galimybė atkurti, kai nesidėvi elementai.

"Nešėjo" formatas, arba diskas, užtikrina tokį paieškos laiką, kokio negali užtikrinti joks kasetės tipo "nešiklis".

Panašiai kaip kompaktiniai diskai, DVD diskai bus ilgaamžiai ir nesiterš.

DVD standartas — tai diskas, kuris yra tokio pat dydžio ir išvaizdos kaip paprastas kompaktinis diskas.

Kas naujo ?

DVD gali talpinti septynis kartus daugiau informacijos negu paprastas CD: 4.7 gigabaitus vienoje pusėje; palyginimui: paprastas CD — 680 megabaitų.

DVD siūlo dvisluoksnę opciją; vienoje pusėje galima dar didesnė talpa: 8.5 GB, arba 17.0 GB dvipusiame diske.

Kiekvienas DVD diskas susideda iš dviejų sujungtų 0.6 mm storio elementų.

Žinoma, DVD diskas, nors išoriškai panašus į CD, iš tiesų labai nuo jo skiriasi.

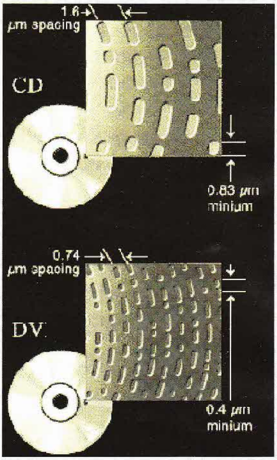
Talpumo, bet ne matmenų padidinimas

ŽYMĖS DYDŽIO PALYGINIMAS CD IR DVD

Skirtingai nei CD, DVD technologijoje naudojamos žymės — pitai (pitai arba grioveliai "nešiklyje". Griovelio pradžia ir pabaiga reiškia loginį „1", perėjimas griovelio išorėn ir po to loginį „0"), kurie yra mažesni, todėl takeliai yra tankesni. To rezultatas — daug didesnis duomenų tankis. Didesnės apertūros optiniai įrenginiai (apertūra — tai nuskaitymo įrenginio optines galimybes apibūdinantis dydis), naudojami DVD skaitytuvuose, užtikrina lazerio spindulio koncentravimą į mažesnius pitus.

Beveik kiekvienas DVD parametras turėjo būti pagerintas ar naujai atrastas, kad būtų galima pasiekti septynis kartus didesnę talpą. Galima paminėti: mažesni pitai, mažesni atstumai tarp takelių ir lazeris, emituojantis trumpesnio bangos ilgio spindulį.

CD grotuvai ir CD-ROM įrenginiai



naudoja lazerius, kurie emituoja nematomą spindulį — 780 nanometrų ilgio bangas. DVD grotuvuose ir DVD-ROM'uose naudojamas lazeris, kuris emituoja raudoną spindulį — 650 ir 635 nm bangas. Trumpesnis bangos ilgis yra naudingesnis nuskaitant mažesnius ir tankesnius pitus. Lazerio konstrukcija taip pat buvo pagerinta panaudojant aukštesnės apertūros lęšius, leidžiančius gauti koncentruotesnį lazerio spindulį.

DVD naudojamos skaitmeninės moduliacijos ir klaidų korekcijos schemos buvo specialiai sukurtos taip, kad būtų patikimesnės esant didesnei talpai. Moduliacijos schema nuo 8 iki 16 (EFM PLUS) yra labai efektyvi ir užtikrina suderinamumą „nuosekliai". Taip pat klaidų korekcijos sistema RS-PC (Reed Solomon Product Code) yra apie 10 kartų patikimesnė nei anksčiau naudotos CD sistemos.

Daug sluoksnių įvairioms konfigūracijoms

DVD formatas leidžia naudoti keletą konfigūracijų galimiems duomenų paviršiams. Kiekviena konfigūracija užtikrina papildomą duomenų talpą. Konfigūracijos gali būti tokios:

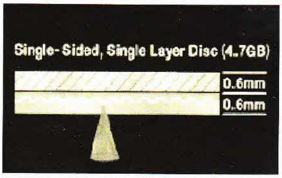
- vienpusė viensluoksnė,
- vienpusė dvisluoksnė,
- dvipusė viensluoksnė,
- dvipusė dvisluoksnė.

DVD TECHNOLOGIJA

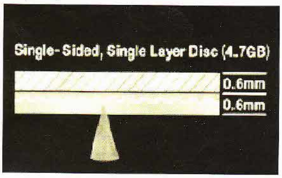
Paprasčiausia ir pagrindinė vienpusė ir viensluoksnė konfigūracija yra 4.7 GB talpos. Tokia talpa — 4.7 GB — yra 7 kartus didesnė negu standartinių muzikinių CD arba CD-ROM įrenginių.



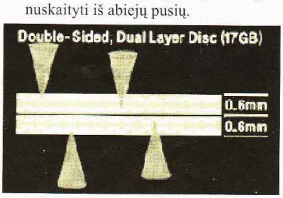
Vienpusė dvisluoksnė konfigūracija užtikrina bendrą 8.5 GB talpą, nes panaudojama papildoma 3.8 GB talpa kitame sluoksnyje. Tai yra 13 kartų didesnė talpa už standartinių muzikinių CD ir CD-ROM.



Dvipusė viensluoksnė konfigūracija užtikrina bendrą 9.4 GB (po 4.7 GB kiekvienoje pusėje) talpą. Taigi ji yra šiek tiek didesnė. Kadangi dalis duomenų yra kitoje pusėje, diską reikia kiekvieną kartą apversti arba naudoti DVD įrenginį, kuris gali nuskaityti informaciją iš abiejų pusių.



Dvipusė dvisluoksnė konfigūracija užtikrina maksimalią bendrą 17 GB talpą (po 8.5 GB kiekvienoje pusėje). Tokiu atveju situacija yra analogiška; kadangi pusė duomenų yra kitoje pusėje, reikia kiekvieną kartą diską apversti arba naudotis DVD įrenginiu, kuris gali nuskaityti iš abiejų pusių.



Kokybė — kaip studijinio TV

Kaip CD padarė revoliuciją garso atkūrimo srityje, DVD leis sukurti daug aukštesnę namų kino vaizdo kokybę. Realiai vaizdo kokybė priartėja prie reikalavimų, atitinkančių studijinės televizijos standarto CCIR-601 klasę „D-1". DVD užtikrina spalvų kokybę, aiškų ir ryškų vaizdą ir pralenkia standartą *Laserdisc*. Be to, puikiausiai matomos pačios smulkiausios vaizdo detalės. Vaizdo iškraipymai yra tokie maži, kad spalvos išlieka visiškai grynos.

Kadangi įrašo formatas yra vaizdo elementas (ne taip kaip NTSC sistemoje užkoduotame signale), vaizdai neturi trūkumų, būdingų NTSC standartui, — atskirų vaizdo taškų „slidinėjimų" ir neryškių ribų tarp spalvų. Kadangi DVD yra optinis formatas, vaizdo kokybė nesikeičia dėl ilgo ir dažno naudojimo.

Video kompresija MPEG2

Skaitmeninio vaizdo standartas CCIR-601 apibrėžia vaizdo signalo perdavimo greitį 167 Mbit/s per sekundę. Esant tokiam greičiui, 4.7 GB talpos standartinio DVD disko užtektų skaitmeninio vaizdo 4 minutėms! Vadinasi, būtina kokia nors kompresijos forma.

DVD naudoja specialų kompresijos metodą, vadinamą MPEG2. Tai yra „elastingųjų" kompresijos standartų rinkinys — antras, kurį sukūrė "Moving Picture Experts Group" (MPEG). Firma "Sony" yra aktyvi MPEG darbų dalyvė, pagrindinė sistemos MPEG projektuotoja ir koderių gamintoja.

MPEG2 veikimas paremtas vaizdo analizės principu, kurio pagrindas — vaizdo pasikartojimai. Iš tiesų, apie 97% duomenų, kurie sudaro skaitmeninį vaizdą, yra pertekliniai ir gali būti sukompresuoti nepakenkiant vaizdo kokybei. Eliminuojant perpildymo duomenis, MPEG2 įgalina gauti puikią vaizdo kokybę esant kur kas mažesniam perdavimo greičiui.

Perdavimo greičio pakeitimas

Į DVD buvo implantuotas MPEG2 kodavimas. Tai yra dviejų etapų procesas. Iš pradžių įvertinamas sudėtingumo laipsnis. Po to sudėtingesniems vaizdams suteikiamas didesnis perdavimo greitis. Paprastesniems vaizdams suteikiamas mažesnis perdavimo greitis. Naudojamas kintamo perdavimo greičio „adaptyvusis" metodas. DVD formatas naudoja skaitmeninio signalo dedamąsias 4:2:0, kurios sukompresuotos iki 10 Mbitų/s greičio.

Nepaisant to, kad vidutinis skaitmeninio vaizdo perdavimo greitis dažnai yra laikomas 3.5 Mbit/s, realus rezultatas priklausys nuo animacijos ilgio, vaizdo sudėtingumo ir reikalingų garso kanalų.

Dviejų valandų filmas vienoje pusėje

Dėl MPEG2 kompresijos, vienpusio ir viensluoksnio 4-3/4 colio skersmens DVD disko talpos užtenka 2 valandų ir 13 minučių vaizdo įrašui. Esant 3.5 Mbitų/s nominaliam vidutiniam perdavimo greičiui lieka pakankamai vietos individualiam garsiniam skaitmeniniam 5.1— kanalui trimis kalbomis ir dar subtitrams kitomis keturiomis kalbomis! Sudėjus vaizdo, garso ir dialogų užrašus, bendras vidutinis perdavimo greitis siekia 4,962 Mbitus/s. Visa tai telpa vienoje disko pusėje.

Kitas žingsnis skaitmeninio erdvinio garso srityje

DVD filmų diskai, gaminami Jungtinėse Amerikos Valstijose galės turėti **Dolby Digital™ (AC-3)** standarto garso įrašus ir 2 arba 5.1 kanalus. Skirtingai nuo **Dolby Pro Logic®** standarto, daugiakanalė audio sistema **Dolby Digital™ (AC-3)** leidžia išskirti visiškai atskirus kanalus (individualius): kairysis, vidurinysis, dešinysis, kairysis užpakalinis ir dešinysis užpakalinis ir dar bendras kanalas, vadinamas *Subwoofer*.

Sistema **Dolby Digital™ (AC-3)**, kuri naudoja 384 kbitų/s perdavimo greitį, jau buvo palankiai sutikta videomanų ir namų kino entuziastų. Kaip tikra skaitmeninė sistema, ji užtikrina geros kokybės garsą, nepalyginamas dinamines galimybes, beveik nepastebimus dažnių iškraipymus ir žemiau girdėjimo ribos esančius triukšmus.

Dolby Digital™ (AC-3) DVD gamintojams leidžia pasirinkti stereofoninio CD kokybę 16, 20, 240-bitų lygyje ir 48 kHz arba 96 kHz dažniu koduojant **Dolby Pro Logic®** sistemoje. Kad palengvintų tarptautinį filmų diskų platinimą, DVD leidžia filmo peržiūros metu pasirinkti iki 8 kalbų ir iki 32 kalbų subtitrus.

Power VR

Videologic



Nors šiuolaikiniams PC (personaliniams kompiuteriams) pakanka galingumo įvairioms programoms, bet jeigu vertinsime tik grafiką, jie vis dar negali konkuruoti su žaidimų kompiuteriais. Bent jau be šiokios tokios papildomos įrangos. Žaidimų kompiuterių grafika geresnė, nes juose yra čipų specialiai skirtų 3D (trimatei) grafikai pagreitinti. Tuo tarpu PC grafiką paprastai tvarko centrinis procesorius.

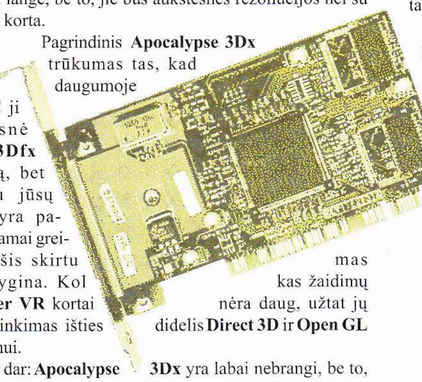
Per pastaruosius keletą metų ši grafikos technologija pasirodė ir PC. Tai yra trimatės kortos, kurios kompiuterį daro šiek tiek galingesnį, bet programų gamintojų poreikių tai vis dėlto nepatenkina. Ir tik visai neseniai pasirodė kortos, su kuriomis PC grafikos kokybė pralenkė žaidimų kompiuterių kokybę.

Nors dauguma kortų naudoja Voodoo čipą, vis rimtesniais jo konkurentais tampa ir Power VR bei Riva 128. Didžiausias 3Dfx čipų konkurentas — Power VR, leidžiamas "Videologic" ir "NEC". Nors abu čipai skirti Direct 3D ir Open Gl žaidimams, tačiau yra žaidimų, kuriems tinka tik vienas kuris nors iš šių čipų, ir 3Dfx šiuo atžvilgiu pirmauja.

Videologic "Apocalypse" 3Dx

Kaip ir **Voodoo** kortos, **Apocalypse 3Dx** dirba su 2D korta. Kad įstatytume šią nedidelę kortą, nereikia prijunginėti laidų ar panašiai — tiesiog įstatote ją į laisvą PCI lizdą, instaliuojate draiverius, ir viskas.

Pagrindinis **Apocalypse 3Dx** pranašumas, lyginant su **Voodoo** kortomis yra tas, kad **3Dx** atlieka visą darbą, susijusį su 3D vaizdais, bet galutiniam vaizdui gauti naudoja ir jūsų 2D kortą. Tai reiškia, kad žaidimus galite žaisti lange, be to, jie bus aukštesnės rezoliucijos nei su **3Dfx** korta.



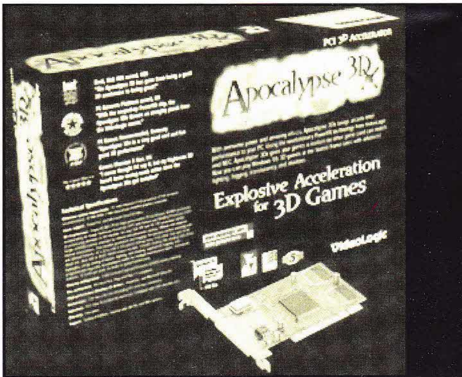
Pagrindinis **Apocalypse 3Dx** trūkumas tas, kad daugumoje PC ji lėtesnė už **3Dfx** kortą, bet jeigu jūsų PC yra pakankamai greitas, šis skirtumas išsilygina. Kol kas žaidimų **Power VR** kortai nėra daug, užtat jų pasirinkimas išties didelis **Direct 3D** ir **Open GL** režimui.

Ir dar: **Apocalypse 3Dx** yra labai nebrangi, be to, ją pirkdami gaunate dar 4 žaidimus (RESIDENT EVIL, WIPEOUT XL, MECHWARRIOR 2 bei vieną geriausiai atrodančių lenktynių žaidimų ULTIMATE RACE).

Vdeo logic Apocalypse 5D Sonic

Aišku, 3D korta — puikus dalykas, kai jūs jau turite gerą 2D kortą, tačiau dvi kortos, sujungtos į vieną, — dar geriau, ypač jeigu nesate labai patenkinti jau turima 2D korta. Be to, pirkdami **5D Sonic**, gausite dar ir garso kortą. 2D grafikos kokybę užtikrina gana greitas **Tseng Labs** čipas, o tai ypač pravartu DOS žaidimams, o 3D tą daro tas pats **PCX2** čipas, kaip ir **Apocalypse 3Dx**.

Žodžiu, **Sonic 5D** — gana geras pirkinys. Kaip ir pirkdami **Apocalypse 3Dx**, prie jos gausite kelis neblogus žaidimus.



• linksmasis testas • linksmasis testas • linksmasis testas •

"Tiems kas dar neturi kompiuterio ir nežino, pirkti ar ne..."

1. Darbe sėdi prie kompiuterio ir jautiesi puikiai. Tačiau grįžus namo savijauta tampa kur kas prastesnė, ir tu nežinai, dėl ko.
2. Pas draugą į gimtadienį eini tik dėl to, kad jis turi naują kompiuterį;
3. Sumanote su žmona (drauge) pasivaikščioti (tik dviese!). Tačiau, kai einate pro kompiuterių parduotuvę paprašai jos luktelėti, o pats užsuki vidun (ten dirba tavo senas draugas).
4. Paėmęs televizoriaus pultą manai, kad tai — pelė.
5. Atsikėlęs vidury nakties, įsijungi televizorių ir bandai patekti į "Internetą".
6. Labai bijai 2000 metų, nes skaitei, kad tada kažkas įvyks...(tačiau neatsimeni kas).
7. Rašydamas laiškus nuolatos vartoji simbolius ":)" ir ":(", o po to visiems turi aiškinti, ką tai reiškia.
8. Labiausiai tave sujaudinantis žodis — "INTEL".
9. Kiekvienas, kuris turi kompiuterį, staiga tampa tavo draugu...
10. Nenuperki žmonai (draugei) gėlių ar ledų, bet taupai pinigus savo didžiausiai svajonei...
11. Baisiai susierzini, kai išgirsti kalbas, kad kompiuteris gadina akis ir kenkia galvai...
12. Jeigu vaikas ištaria: "Tėveli, nupirk kompiuterį", pasisodini jį ant kelių ir švelniai paglostai jam galvą...:)
13. Žodį "interjeras' ištari sunkiai, o "Internetas" tarsi pats veržiasi lauk.
14. Pavydi draugui, kurio automobilio numerio raidės "VVV","ALT","ESC","TAB".
15. Anglų kalbos nemoki, bet žodžius "langas (window)", "asmeninis (personal)", "kompiuteris (computer)" arba "pelė (mouse)" pasakytum nesuklydęs net pažadintas vidury nakties.
16. Tavo manymu, žodis "PK" jokiu būdu negali reikšti "Pramonės Koncernas" ar ką nors panašaus...
17. Jeigu galėtum rinktis vardą, rinktumeisi "Billas Gatesas".
18. Nežinai, kad yra filmas "Mortal Kombat".
19. Kompiuterinių kompaktų namuose daugiau negu muzikinių;
20. Norite į seną "Tauro" televizorių įdėti 3D akseleratorių ir 32 bitų garso kortą...

Jeigu sutinki bent su 3-4 teiginiais, žinok, kad kompiuterio tau reikia kaip oro!!!!!!!:)

Rytis Vitkauskas (Vilnius)

"Cybernet" paslaptys

__302 "Cybernet" laida__

Porsche Challenge

Sistema: PlayStation
'kairėn' + 'skritulys', 'žemyn' + 'trikampis', dešinėn' + 'kvadratas' (spausti po 2 mygtukus kartu) — posukiai bus į kitą pusę, lyg veidrodyje.

'aukštyn' + 'kvadratas', 'aukštyn' + 'skritulys', 'aukštyn' + 'kvadratas', 'aukštyn' + 'skritulys', 'aukštyn' + 'kvadratas', 'aukštyn' + 'skritulys', 'aukštyn' + 'kvadratas' — lėkdamos per kalniukus mašinos pašoks į orą lyg nuo tramplino.

__303 "Cybernet" laida__

www.disney.com — vaikų puslapis
www.herc.co.uk — asmeninis Heraklio puslapis

Hexen 2

Sistema: PC
Spausti klavišą, esantį žemiau **'ESC'**. Tada ekrane įęvydę didelį '\' surinkite:
'Impulse 9' — gausite visus ginklus,
'Impulse 43' — visi daiktai,
'GOD' — būsite nepažeidžiami.

__304 "Cybernet" laida__

Xevious 3D

Sistema: PlayStation
paimkite pirmą valdymo pultą prieš žaidimui pasikraunant ir kartu spauskite:
'kairėn', 'X', 'skritulys' + 'Start' — gausite TEKKEN kovotoją Haihatchi.

paimkite antrą valdymo pultą prieš žaidimui pasikraunant ir kartu spauskite:
'dešinėn', 'X', 'skritulys'+ 'Start' — gausite greitąjį Paulą.

Žaidžiant dviese viską galima daryti kartu abiem pultais.

vwww.com — reliatyvus (virtual) WWW tinklas.

QUAKE

Sveiki, Jums rašo WrEcKeRis iš Kauno. Dabar, kai išėjo KIBERZONOS žurnalas, lauksiu kito numerio dar labiau negu anksčiau. Tai va. Šiaip jau pastebėjau, kad nemažai vietos skiriate strateginiams ir RPG žaidimams, o 3D *Shooterius* turbūt visai pamiršot... Daugiau dėmesio galėtumėte skirti ir trimačiams šaudymo žaidimams. Aš pats esu didelis QUAKE gerbėjas ir apie jį žinau tikrai nemažai. Pamaniau, kad ir KIBERZONAI praverstų mažutis straipsnelis apie šį ne naują, bet tikrai gerą 3D žaidimą.

WrEcKeR

Tie, kurie mėgsta gerus 3D žaidimus, tikriausiai yra žaidę ar bent girdėję ir apie QUAKE. Ne paslaptis, kad tai yra pirmas tikrai trimatis 3D šaudynių žaidimas. Iš pirmo žvilgsnio QUAKE — paprastas, niekuo nesiskiriantis nuo DOOM ir DUKE NUKEM 3D žaidimas. Tačiau taip atrodo tik iš pirmo žvilgsnio, nes skirtumų yra tikrai daug. Johnas Romero, "Id software" programuotojas ir QUAKE kūrėjas, suteikė žaidėjui galimybę pačiam keisti pabaisų išvaizdą, jų leidžiamus garsus, netgi dirbtinį intelektą. Tam "Id software" išleido specialią programavimo kalbą — QUAKE C. Dabar yra gausybė įvairių QUAKE ***Add-on'ų***, sukurtų būtent šia kalba. Tai įvairūs nauji ginklai, pabaisos, ir kitokios įdomybės. Bene populiariausias QUAKE ***Add-on'as*** — Botai. Bet apie juos — kitame skyriuje.

Dar viena unikali QUAKE galimybė — įrašinėti demonstracinius failus. Yra sukurta nemažai redaktorių, galinčių redaguoti šiuos failus: iškarpyti įvairius kadrus, suklijuoti kelis demonstracinius failus į vieną ir t.t. "Internete" galima atrasti daugybę QUAKE demonstracinių failų su įrašytais ***deathmatch'ais***. Paplito "***speed demos***", kurių metu žaidėjas stengiasi kuo greičiau pereiti lygį ar epizodą. Juos tikrai įdomu žiūrėti. Kažkas netgi perėjo visą QUAKE per 19 minučių... Tačiau įdomiausia QUAKE dalis — multiplayer režimas.

ŽAIDIMAS TINKLE

Galima QUAKE žaisti per modemą, vietinį tinklą (LAN), arba "Internetą" (QUAKE WORLD). Žaidžiant per modemą ar "Internetą" žaidimo kokybė suprastėja (t.y. vėluoja modemu perduodami signalai). Dėl to įdomiausia yra žaisti vietiniame tinkle, kur signalai visiškai nevėluoja. QUAKE yra pritaikytas žaidimui per tinklą — esti netgi lygių, specialiai skirtų tik ***multiplayer*** režimui. Žaidžiant tinkle svarbiausia yra ne pereiti lygį, o kuo daugiau kartų nušauti savo priešininką ir taip pat kuo ilgiau išlikti gyvam. Ir čia nebeužtenka vien tik taikliai šaudyti — reikia ir strategijos, ir geros reakcijos. Ilgiau pažaidę QUAKE ir įgavę daugiau patirties žaidėjai žino, kur ir kada atsiras ginklų, iš garsų nuspėja priešininko buvimo vietą ir t.t. "Internete" galima rasti daugybę patarimų, kaip žaisti tinkle. Čia pateikiu svarbiausius iš jų:

1) Niekada nestovėkite vienoje vietoje. Priešininkui visada sunkiau pataikyti į judantį taikinį.

2) Išmokite gerai šokinėti. Tai padeda išvengti priešininko raketų, be to, į šokinėjantį žaidėją sunkiau pataikyti ir su "***Thunderboltu***".

3) Gerai išmokite lygių (***maps***) išsidėstymą. Taip jūs galėsite greičiau pasiimti geresnių ginklų, šarvų ir kitokių pastiprinimų (***quad damage, invisibility, pentagram of protection***). Tačiau nebėgiokite visąlaik tuo pačiu keliu — priešininkas gali jį įsiminti.

4) Kovoje naudokite tinkamus ginklus. Vienvamzdis šautuvas (***Shotgun***) naudojamas šaudymui iš tolesnio atstumo. Dvivamzdį (***Double Barrelled Shotgun***) patartina naudoti šaudant iš arti. Vienas šūvis gali sunaikinti net 56 procentus jūsų priešininko sveikatos. **Nailgun'ą** ir **Super Nailgun'ą** galima naudoti ir iš arti, ir iš toli. **Grenade Launcher'į** naudokite siauruose koridoriuose ir šaudymui nuo sienų. **Rocket Launcher'is** labiausiai tinka šaudyti iš toli. **Thunderbolt'ą** galite panaudoti ir vandenyje. (nusižudysite) Tačiau stenkitės tai daryti tik tada, kai jūsų priešininkas daug stipresnis arba vandenyje yra keli priešininkai.

5) Išmokite tiksliai nusitaikyti. Tam naudokite pelę ir funkciją **+MLOOK**. Visi geriausi QUAKE žaidėjai žaidžia su pelėmis.

6) Visada imkite raudonus arba geltonus šarvus.

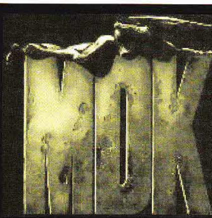
7) Dažniau žaiskite QUAKE per tinklą.

Be abejo, galimybė pažaisti per tinklą nėra labai dažna. Kaip tik tam tikslui ir buvo sukurti QUAKE ***botai***. **Botas** — tai programa, imituojanti gyvų žaidėjų žaidimą tinkle. Šis nuostabus **Quake Add-on'as** yra sukurtas naudojantis **Quake C** kalba. Su botais pagalba galima pažaisti **deathmatch'ą** bet kuriame QUAKE lygyje. **Botai** yra tikrai gera treniruotė prieš žaidžiant **deathmatch'ą** prieš žmones. Geriausi **botai** yra **Reaper** ir **Omicron**. Jie tiksliausiai imituoja gyvų žaidėjų elgesį ir dėl to su jais pažaisti yra tikrai įdomu.

QUAKE "INTERNETE"

"Internete" yra daugybė sirčių, skirtų QUAKE (**Infoseek** ieškiklė atranda netgi virš 108000, tuo tarpu apie WARCRAFT'ą — 12000, RED ALERT'ą 11000, TOMB RAIDER 7000, DUKE NUKEM 3D — beveik 13000. Nemažas skirtumas, ar ne?). Galbūt ne visos jos įdomios, bet yra tikrai neblogų. Lietuvos "quakeriams" turbūt labiausiai patiktų lietuviška QUAKE sritis — **WWW.INET.LT\QUAKE**. Ten yra visa informacija apie QUAKE: kaip jį žaisti "Internete", iš kur gauti naujų lygių, modifikacijų, **botų**, ir t. t. Iš užsienietiškų QUAKE sričių viena iš informatyviausių yra **WWW.SLIPGATECNTRAL.COM.** Kitos neblogos QUAKE sritys: **WWW.QUAKE2.COM; WWW.PLANETQUAKE.COM; WWW.QUAKEMANIA.COM.**

Šis straipsnis parašytas remiantis informacija iš lietuviškos QUAKE srities ***WWW.INET.LT\QUAKE.***



užkulisiai

Žaidimas, kaip ir filmas ar spektaklis, prasideda nuo idėjos. Tačiau iki žaidimo išleidimo praeina dar daug laiko. Gero žaidimo kūrimas, kaip ir gero filmo filmavimas, trunka apie metus. Tai ganėtinai ilgas ir įdomus procesas, kurio metu pasitaiko įvairių netikėtumų ir sunkumų. Ypač jei reikia viską pradėti nuo nulio. Žurnalo GAME FAN atstovai panašia tema kalbėjo su vienu iš MDK kūrėjų. Pateiksime šio interviu ištrauką.

Į GAME FAN klausimus atsako Davidas Perry

Kam kilo idėja kurti žaidimą MDK?

D.P.: Vienas komandos narys, Nickas Brady, turi nuostabiai mąstantį draugą. Taigi jie labai greitai sumanė MDK ir sukūrė demonstracinę versiją. Tada aš pasakiau: "Gerai, atrodo puikiai, darykime tai".

Kodėl nusprendėte MDK sukurti personaliniam kompiuteriui?

D.P.: Mes kuriame konsolinius žaidimus, tačiau dirbame su PC, nes jau įgrįso kurti žaidimus NINTENDO disketėms. Tai sudaro papildomų keblumų.

Kada pradėjote kurti MDK?

D.P.: 1996 vasaryje.

Kiek laiko kompanija "Shiny" kuria vieną žaidimą?

D.P.: Trumpai. Paprastai šešis ar septynis mėnesius. Tačiau mes dar nė karto nekūrėme žaidimų "**3Do**" sistemai ar PC. Taigi kurdami MDK, turėjome daug ko išmokti.

Kiek žmonių kūrė MDK?

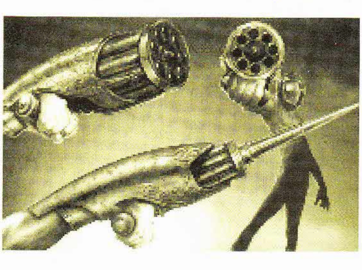
D.P.: Šeši. Ir aštuoni kūrė WILD 9's (kitą "Shiny" projektą).

Ar Jūs prisidėjote prie kurio nors iš šių žaidimų programavimo?

D.P.: Ne. Aš jau senokai nebeprogramuoju. Norėčiau, kad pasitaikytų proga.

Kai aš pamačiau žaidimo demonstracinę versiją, pirmas dalykas, kuris mane nustebino, buvo priartinantis ginklas. Kaip Jūs tai sugalvojote?

D.P.: Tai buvo nuostabi idėja. Kurdami vis galvojome, ką nauja galėtume sumanyti. Visi stengiasi kurti ginklus kuo įspūdingesnius, t.y. galingesnius. O mes nutarėme ginklų kūrimo procesą pasukti kiek kita linkme. Tačiau kaip? Atsakymas buvo paprastas: sukurti patį taikliausią ginklą. Ginklą, kuris galėtų labai priartinti taikinį. Kuris būtų toks taiklus, kad pataikytumėte priešui, esančiam net per mylią nuo Jūsų, į akį. Išėjo tikrai puikus ginklas.



Ar buvo keblu pritaikyti šį ginklą žaidime?

D.P.: Žinoma. Kad ir paukštis, esantis ant mano stalo. Videožaidimuose, jei norite jį nušauti, paprasčiausiai turite pataikyti į nematomą rėmelį, apibrauktą apie paukštį. Turite pataikyti į rėmelio ribojamą plotą. Net jei į paukštį nepataikysite, o kulka kirs tą plotą, paukštis bus nušautas. Tai padaryti galima labai paprastai ir greitai. Taip veikia dauguma žaidimų. O su pačiu taikliausiu ginklu taikinį galite artinti artinti ir artinti, kol ekrane matysite tik tam tikrą pakraščio dalį (pvz., snapą ar krūtinę). Taigi jei šausite po snapu, bet prieš krūtinę — nepataikysite. Videožaidimų pasaulyje dar nirkas nėra susidūręs su tokiu tikslumu. Kompiuteris turi tikrinti kiekvieną kūno dalelę, ar kulka jos nekirto. Jei kliudė, vadinasi priešą nukovė. Po to tikrinami visi kiti priešai, po to visos sienos.

Ar dar buvo kokių nors keblumų?

D.P.: Jūs žinote, kad žaidžiant tokius žaidimus kaip DAYTONA, tolumoje staiga atsiranda pastatų. To priežastis yra klipingas. Jis paspartina žaidimą. Klipingas leidžia išmesti tai, ko jūs nematote — t. y. viską, kas yra labai toli, ir tuos objektus, kuriuos užstoja kiti. Taip daroma dėl to, kad kompiuteriui nereikėtų atlikti daug įvairių skaičiavimų. Tai labai padidina žaidimo greitį. Tačiau jei jūs turite tokį ginklą kaip žaidime MDK, tai nieko negalima išmesti. Kitaip tariant, sukūrę tokį ginklą sukūrėme sau problemų. Dar tiek pat, o gal ir dar daugiau rūpesčių sukėlė galimybė sekti iššautą kulką: galite stebėti, kaip kulka skrieja, kaip pataiko į taikinį, kurio tuo metu net nesimatė jūsų ekrane, ar atsimuša į sieną ir panašiai.

Vienas įspūdingiausių žaidimo dalykų yra tai, kad ginklu artinant vaizdą tekstūra nesikeičia. Net ir labai priartinus detalės netampa keturkampės, didelės ar nematomos. Kaip Jums tai pavyko?

D.P.: Aš nesuprantu, ką žmonės daro su PC atmintimi. Kai mes

kūrėme šį žaidimą videokompiuteriams, teturėjome 48 k, ir sugebėdavome sutalpinti į juos 40 lygių žaidimus. Dabar, kai pradėjome kurti PC žaidimus, turime 8000 k. Tai yra net per daug. Ir žmonės kaip niekur nieko išnaudoja šitiek atminties! Aš net nenumanau, kaip jiems tai pavyksta. Mums čia yra tiek vietos, kad galėjome sukurti detalų, padengtą tekstūromis vaizdą.
Dabar apie muziką. Turėjome tokį Tommy Talarico, kuris kurdavo muziką žaidimams. Dabar mums reikėjo derinti garso takelį kiekvienam lygiui. Pamanėme: "Susirasime Tommy, ir tegul jis pradeda". Suradome jį ir pasakėme, kad šiam žaidimui mums reikia 70 garso takelių. Jis tik akis išpūtė: "Ko jums reikia?"

70 lygių?

D.P.: Na, ne lygių — arenų. Arena — tai kambarys, pastatas ar struktūra, kur jūs esate. Ten yra įvairiausių galvosūkių ar kitokių rūpesčių. Tik susidoroję su visomis problemomis pateksite į kitą areną. Jų yra nuo 70 iki 80. Vienos privers jus ilgiau pamąstyti, o kitas (jei esate protingi) tiesiog perbėgsite.

Perbėgsite nesustodami?

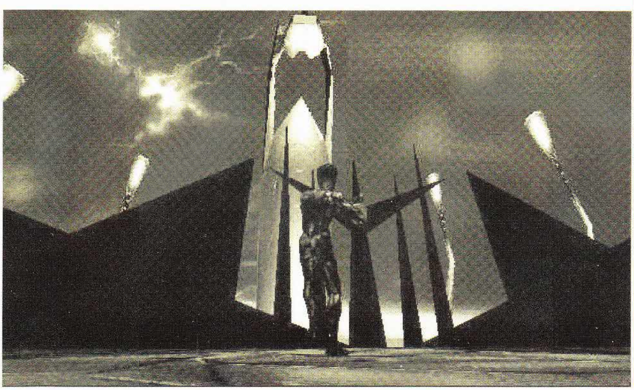
D.P.: Tai lyg ir pagridinė MDK korta — priešai turi ir ausis, ir akis. Jei bėgsite pro juos be jokios priedangos, jie jus pamatys, o jei sukelsite nors ir menką triukšmą, jie jus išgirs. Tačiau jei vaikščiosite tyliai ir stengsitės nepakliūti jiems į akis, galite būti ramūs — jie jūsų nepastebės. Mūsų tikslas buvo sukurti tokį jausmą, kad įžengėte į priešų pasaulį, o jie to nelaukia ir nesitiki; tiesiog dirba savo įprastus dienos darbus.

Ką pasakytumėte apie ateivių DI?

D.P.: Ak, intelektas... Na, aš nenoriu pasakyti, kad jis prastas, gal tik šiek tiek... Tačiau tokie yra visi videožaidimai. Jie nėra gyvenimo simuliatoriai. Mes nesamdėme NASA mokslininkų, kad sukurtų mūsų ateiviams DI. Žaidimus išties yra juokinga žaisti, nes mes patys priešui "sakome": "Geriausia bėgti čia, pasislėpti už sienos ir žiūrėti. Jei jį pamatysi — pasilik čia, jei ne — bėk ten". Tai atrodo tikroviškai, tačiau tai netikra. Jie yra protingi, nes mes "sakome", ką jiems daryti. Mes "pasakome" jiems, kaip ir kada jus atakuoti. Tačiau jei esate protingi, tai visada rasite būdų, kaip jį iš už sienos išvilioti. Jūs galite sugalvoti protingų išeičių. Pavyzdžiui, čia yra toks ***alert droid'as***, kurį paliko ateiviai. Kai jis jus suseka, pradeda rėkti: "alert, alert". Tada visų pirma reikia jį nušauti.

Aš pamaniau, kaip būtų puiku žaisti iškart keliems žaidėjams? Kodėl MDK nėra tokio režimo?

D.P.: Apie tai mes taip pat galvojome. Įsivaizduokite: žaidžiate ***link-up*** režimu, sėdite ir stebite, kaip kažkas tolumoje bėgioja, ieško jūsų, žino, kad esate kažkur čia pat ir galite bet kurią akimirką jį nudėti. Koks nors trečias asmuo čia tik maišytų.



Tad neketinate to daryti?

D.P.: Kol kas ne. Tačiau vėliau visko gali būti...

Žaidime MDK gausu kruvinų žudynių. Ar jums tai neatrodo amoralu?

D.P.: Videožaidimai, mano nuomone, nėra simuliatoriai. Simuliatoriai — puikus dalykas, tačiau tai visai kitas žanras. Laikui bėgant ir tobulėjant technikai simuliatoriai tampa vis tikroviškesni. Tai darosi nuobodu. Aš visai nenorėčiau žaisti futbolo. Man patinka tokie žaidimai, kurių metu aš galiu daryti neįmanomus dalykus.

Ar Kurto veidas sukurtas pagal Jūsų veidą?

D.P.: Tai greičiau Timo veidas. Jis yra MDK lygių dizaineris. Taip jau atsitiko, kad pagal jį sukūrėme Kurtą.

Tačiau jis atrodo visai kaip Jūs...

D.P.: Visi mano, kad ir Wexas (iš WILD 9's) panašus į mane.

MDK tikrai maksimaliai išnaudojo visas PC galimybes. Kaip kompanija "Neversoft" galvoja perdaryti MDK PS kompiuteriui?

D.P.: Jie žada panaudoti kai kurias gudrybes. Ir jie neketina ilgai vargti.

Kodėl pasirinkote būtent "Neversoft".

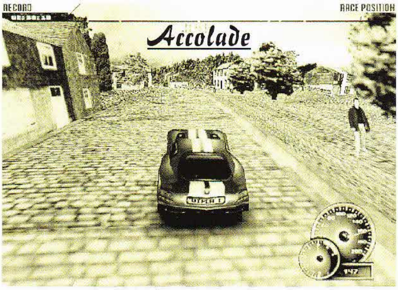
D.P.: Na, jie atėjo, parodė, ką sumanė, ir tai man patiko.

Kodėl žaidimo neperdarėte patys?

D.P.: Nes mums vis dar trūksta žmonių, kurie tikrai išmanytų savo darbą. Sunku rasti tinkamą žmogų. Savo **web** puslapyje paskelbėme, kad tokių ieškome. Mums tikrai reikalingi tobulai išmanantys savo darbą žmonės (skelbimo ieškoti adresu www.shiny.com).

Ačiū už pokalbį.
(Parengta pagal GAME FAN)

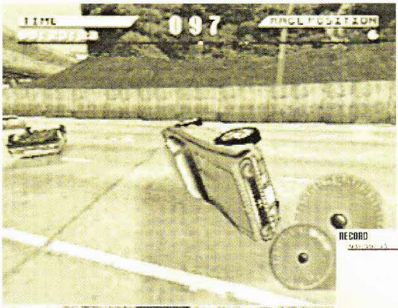
TEST DRIVE 4

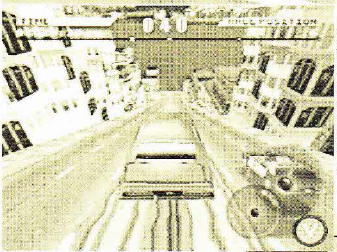




TEST DRIVE 4 (TD4) — tai arkadinio tipo lenktynės. Galima rinktis net iš dešimties mašinų: '98 Jaguar XI220, '98 Dodge Viper, '98 Corvette, '98 TVR Cerbera, '95 Nissan 300ZX, '66 Shelby Cobra, '69 Corvete ZL-1, '70 Cheix Chevelle SS 454 LS-6, '71 Plymouth "Hemi" Cuda ir '69 Camaro ZL-1 Copo 9560.

Kiekvienas automobilis skiriasi nuo kito greičiu, valdymu, stabdymu ir t. t.





Lenktyniauti galima penkiose trasose: San Franciske, Kesvike, Anglijoje, Berne, Švedijoje, Kijoto saloje, Japonijoje ir Vašingtone.

Pagrindiniame meniu galima pasirinkti, ar norite lenktyniauti, kai trasose yra pašalinių mašinų ar kai jų nėra. Jei pasirinkote pirmąjį variantą, tai kelyje bus ir "draugų". Tačiau neišsigąskite! Jie čia tik dėl vaizdo ir pasivijię nieko pikta nedaro. Taip pat galite pasirinkti pavarų dėžę ir dar kai kurias smulkmenas. Tarp jų yra ir šeši lenktynių tipai: ***Single Race, Challenge Cup, Championship Cup, Pitbull Cup, Masters Cup*** ir ***Drag Race.***

Šio žaidimo grafika tikrai gera, tačiau neišvengta kai kurių problemų — tokių kaip ***klipingas*** ar žaidimo sulėtėjimas. Atrodo, kad mašinos ne važiuoja, o skrenda virš trasos. Kartais automobiliai lyginant su trasa atrodo neproporcingai. Tačiau vis dėlto šios ydos žaidimo smarkiai negadina.

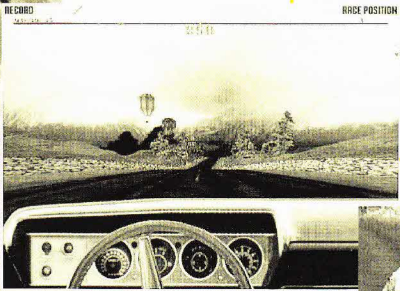
Labai tikroviškas ir mašinų variklių gaudesys bei kiti specialieji garso efektai, tačiau muzika gan nuobodi. Tiesą sakant, ir garso kokybė nekokia.

Valdymas?.. Valdymas labai jautrus, tačiau greitai prie to priprasite.

TD4, skirtingai nuo V-RALLY, nereikalauja ilgų treniruočių, norint išmokti gerai valdyti mašiną. Pravažiavę vos kelias trasas perprasite valdymo aparatą ir galėsite greitai įsitraukti į tikras lenktynes. Čia nėra jokių "***car set-up***" ar painių meniu, iš kurių ne visada pavyksta "išeiti" (kai kam...). Pasirenki lenktynių tipą, mašiną, trasą ir — pirmyn. Kai pravažiuojamos visos trasos, žaidimas tampa neįdomus ir nuobodus (taip atsitinka dažniausiai), tačiau jei mėgstate lenktyniauti dviese, šis žaidimas tikrai patiks.

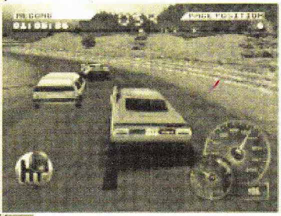
Tik prieš pirkdami TEST DRIVE 4 gerai pagalvokite, nes vis dėlto jis nėra ypač geras, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio.

Įvertinimai:
Grafika — 8.
Garsas — 7.
Muzika — 7.
Intarpai — 7.
Turinys — 6.
Valdymas — 8.
Realumo pojūtis — 7.
Originalumas — 8.
Bendras įvertinimas — 73%.
"+" — Daug tipų lenktynių, nebloga grafika.
"—" — nieko naujo ir įdomaus. ATSIBODĘS!!!









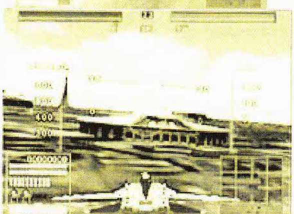
AERO FIGHTERS ASSAULT

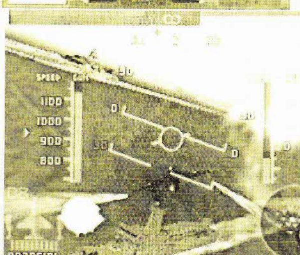
Paradigm/Video System

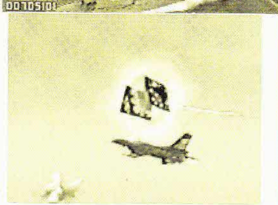
Kūrėjai, pateikę mums vieną šauniausių N64 žaidimų PILOT WINGS 64, grįžo su kitu, gan puikiu žaidimu. Tai AERO FIGHTERS ASSAULT (AFA) — naujas kompanijos "Paradigm Intertainment" kūrinys, skirtas N64.

Žaidime tu kovosi prieš organizaciją, kurios pavadinimas "Phutta Morgana". Ši itin galinga ir žiauri bendrija siekia užvaldyti visą žemę (kažkur jau girdėta?..). Kodėl gi ji tokia galinga? Mat "Phutta Morgana" Antarktidoje padėjo šilumos bombą, kurios sprogimas gali ištirpinti sniegynus ir pakrančių miestuose (Tokijuje,

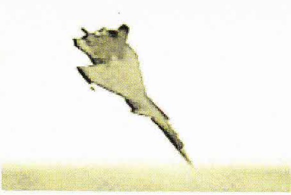








Niujorke ir t. t.) sukelti didžiulius potvynius. Į savo rankas organizacija paėmė visas karines pasaulio pajėgas,



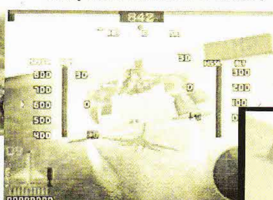
išskyrus... Išskyrus "United Natuons" (UN) — taiką palaikančias grupuotes (PB). Jūs kaip tik ir turėsite atstovauti PB, kautis ir sustabdyti "Phutta Morgana" invaziją.

"Projekt Blue" — tai eilinė komanda, vadinama "Aeri Fighters". Šie "kieti pilotai" yra: Hawkas, skraidantis **F14B TOMCAT** lėktuvu, Glenda, pilotuojanti **A-10A THUNDERBOLT II**, Hienas su **FS-X** ir Volkas, pilotuojantis **SU-35 SUPER FLANKER**.

Kiekvienas iš šių keturių pilotų yra savaip galingas ir pajėgus. Jų lėktuvai turi skirtingus ginklus. Skiriasi pagrindinis ginklas, raketos, specialusis ginklas ir gynybiniai užtaisai. **F-14** turi 20 mm automatą, raketas **PHOENIX**, raketas **TOMAHAWK** ir **CHAFF**. **ES-X** turi **KUNM SHOT**, **STARS**, **NINJA BEAM** ir **MAKIBISHI**. **SU-35** ginkluotas **FIRE BALL**, **FIRE ARROW**, **FIRE WAVE** ir **AIR MINE**.

Galite rinktis sudėtingumo lygį: **novice** arba **normal**. Pirmasis, žinoma, yra lengvesnis, tačiau čia nepatirsi tų malonumų, kuriuos suteikia sudėtingesnis lygis. Skiriasi ir lėktuvų valdymas. ***Novice*** lygyje valdyti lėktuvą labai lengva. Bet jei pasirinksi **normal**, lėktuvo valdymas taps daug sudėtingesnis, tačiau ir tikroviškesnis, galėsi ore įvairiai manevruoti.

Lėktuvo valdymas labai panašus į ACE COMBAT 2 lėktuvo



valdymą.

Yra keturi žaidimo būdai:

1) PRAKTICE. Čia tu galėsi tinkamai išmokti valdyti lėktuvą. Teks skraidyti per žiedus ore, atlikti manevrus, kovoti prieš kitus lėktuvus ar išbandyti jėgas su vienu iš keturių žaidimo asų.

2) MAIN GAME. Tai ir yra pagrindinis žaidimas. Čia vykdyti įvairias misijas, kurios nukels tave į Tokijų, Ramųjį vandenyną, **Air Docking** bonusinį lygį, teks susikauti su skraidančia tvirtove, kovoti dykumoje, teks ginti **Space Shuttle**, **Aircraft Carrier'ą**, Antarktikos vandenyną ir **Ice Cave**. Misijų yra labai įvairių, tačiau po kiekvienos iš jų nuosekliai pereinama prie kitos.

3) BOSS ATTACK. Čia galėsi iškviesti dvikovon keletą asų, kurie sukurti tikrai nuostabiai. BOSS ATTACK tik padidina žaidimo teikiamus malonumus.

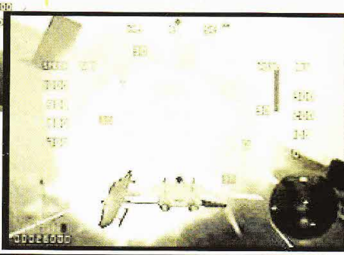
4) DEATH MATCH. Tau leista pasirinkti draugą ir kovoti dviese. Kartais tai atrodo gan juokingai.

Žaidimo grafika tikrai gera (nepamirškime, kad tai N64). Lėktuvai, pastatai, antro plano vaizdai ir šiaip visi objektai, kuriuos matysi žaidime, atrodo puikiai, tačiau rūkas ir specialieji efektai — nekokie.

Garsas nuostabus, ypač įvairūs efektai: balsai ir muzika. Yra daug gerų garso takelių, kurie žaidimą daro dar įdomesnį, įvairesnį ir įspūdingesnį.

Taigi AEROFIGHTERS ASSAULT — tikrai solidus skraidymo žaidimas. Jį paįvairina kai kurie variantai (DEATH MATCH). AEROFIGHTERS ASSAULT vertėtų įsigyti kiekvienam N64 savininkui, nes šiam kompiuteriui dar nesukurta kokybiškų skraidymo žaidimų.

Įvertinimai:
Grafika — 9.
Garsas — 8.
Muzika — 8.
Turinys — 8.
Intarpai — 10.
Valdymas — 8.
Tikroviškumas — 8.
Originalumas — 8.
Bendras įvertinimas — 84.





Monday Night Football'98

(„Pirmadienio nakties futbolas'98")

ABS interactive/OT Sports

100 Pentium, Windows 95 16MB RAM 2x CD-ROM 16 bit garso korta, džoistikas, pelė, modemas (pasirinktinai).

Kategorija: sportas

Panašus į: Madden'97, Front Page Sports Football'97

Išleistas: 1997 m. rugsėjo 28 d.

Sunku būtų rasti sporto mėgėją, kuris atsisakytų pažaisti amerikietiškąjį futbolą. MONDAY NIGHT FOOTBALL AMERIKOJE yra vienas iš giliausias tradicijas turinčių žaidimų, kurį jau daugelį metų stebi milijonai amerikiečių. O dabar „ABC Sports" ir išmaningų kūrėjų dėka MONDAY NIGHT FOOTBALL jau galima žaisti ir PC — šiais metais žaidimą išleido „ABC Sports" ir „OT Sports". Visi pagrindiniai MNF'98 duomenys tikrai puikūs, taigi jis, be jokios abejonės, gali tapti vienu iš pačių geriausių sporto žaidimų.

Peržiūrėjęs gyvo žaidimo videoįrašų fragmentus žaidėjas patenka į valdymo kambarį. Tai komandų centras, kuriame galima keisti žaidimo charakteristikas: nustatymo parametrus, rasti duomenis apie atskirus futbolininkus bei komandas, rungtynių apžvalgas. MNF'98 yra dar vienas dalykas — opcijos. Jūs galite nustatyti oro sąlygas konkrečioms rungtynėms: keisti temperatūrą, saulės intensyvumą, kritulius. Taip pat galite peržiūrėti nufilmuotų žaidynių kadrus. Yra opcijų, kurios nustato grafikos detalizaciją ir dar daug ką.

Yra du žaidimo variantai. Pirmasis — tai greitas vienkartinis treniruočių žaidimas. Jums tereikia išsirinkti priešininko komandą ir mestelėti monetą, kad nustatytumėte, kam pradėti rungtynes. Tačiau yra ir puikesnis variantas už šį — reguliarusis sezonas. Pasirinkę jį galite žaisti arba individualiąsias rungtynes, arba tiesiog rungtyniauti ištisą savaitę.

Abiejų žaidimo variantų opcijos beveik vienodos. Žaidimas MNF'98 stebimas iš 10 taškų, kuriuos rungtynių metu galite kaitalioti, — kad kuo geriau matytumėte viską, kas darosi aikštėje.

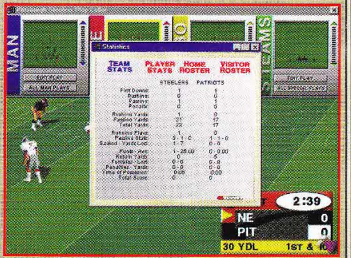
Prieš pradedant žaisti naujoje lygoje, reikia nustatyti daugybę dalykų. Pasirenkate, kiek laiko vyks jūsų lygos rungtynės. Tai gali būti 5, 10 arba 15 minučių. Galite nuspręsti, ar pasinaudoti 1996—1997 metų tvarkaraščiu, ar sustatyti savo nuožiūra naują. Sezono metu jūs galite peržiūrėti dabartinį žaidynių tvarkaraštį, taip pat statistikos duomenis apie atskirus žaidėjus bei komandas. Įdomu tai, kad ši statistika yra sudaroma pagal rungtynes, kuriose jūsų komanda nedalyvavo. Vadinasi, kompiuteris imituoja kiekvienas rungtynes, kad veiksmas atrodytų kuo tikroviškesnis.

Svarbi MNF'98 figūra — komandos treneris. Kiekviena šio žaidimo komanda turi modifikuotą pagal žaidėjo nuorodas trenerį su savo darbo profiliu. Išsirinkę trenerį galite pabandyti žaisti ir pažiūrėti, kaip jam seksis. Jeigu treneris nevykęs, rinkitės kitą. Taip pat galite patys susikurti savo trenerį, sujungę keletą kitų trenerių charakteristikų. Galima rinktis skirtingus trenerius gynybai ir puolimui, o tai irgi labai padeda renkantis strategiją.

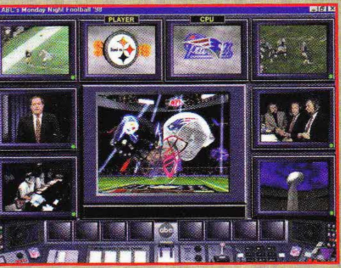
Yra žaidynių redaktorius, kuris leidžia jums patiems kurti žaidynes. Jis naudojamas taip: vartotojas išsirenka žaidėjus ir nurodo jiems judėjimo maršrutus, kurie jam atrodo reikalingi. Kiekvienas žaidėjas rungtynių metu klauso šių nuorodų.

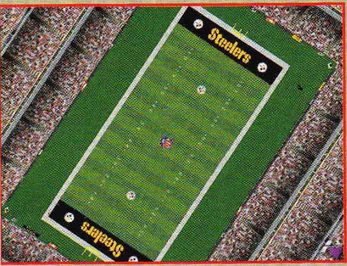


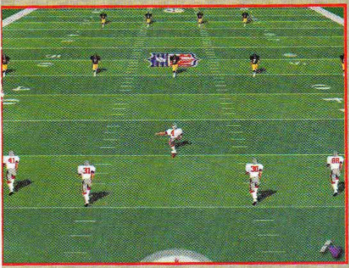


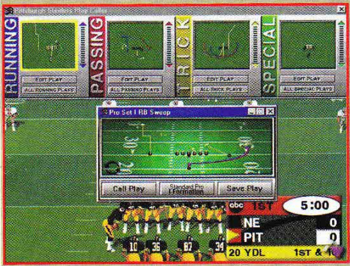


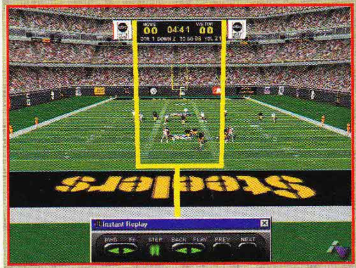












MNF'98 suteikia begalę paslaugų žaisti per tinklą, taip pat "Internete". Yra 2 būdai žaisti "Internete": su M-player'iu arba su savo kompiuteriu, naudojant jį kaip serverį. Be to, galima žaisti per standartinį vietinį tinklą, modemą arba nuoseklųjį kabelį. Per tinklą gali žaisti iškart du žaidėjai. Žaidžiant "Internete" dėl aukšto trafiko žaidimas šiek tiek uždelsia. Žaidimui prasidėjus, M-player'is dar nebuvo įjungtas, tačiau dabar jis jau turėtų veikti.

Sporto simuliatorių sukuriama vis daugiau. Aišku, kad visų išleistų krepšinio simuliatorių kūrėjai stengėsi sukurti patį geriausią žaidimą, tačiau toli gražu ne visiems tai pavyko. Iki šiol atrodė, kad FPS: FOOTBALL — pats geriausias amerikietiškojo futbolo simuliatorius, tačiau MNF'98 gali pralenkti savo varžovą dėl puikaus scenarijaus ir MONDAY NIGHT FOOTBALL serijos populiarumo.

MNF'98 grafika nėra itin aukšto lygio, bet ir ne siaubinga. Ekrano meniu, videointarpai bei instrukcijos puikiai atliktos, tačiau pačių rungtynių vaizdas pernelyg detalizuotas, o tai užgožia kai kuriuos svarbius žaidimo momentus. Išskyrus keletą epizodų, žaidimas niekada nevyksta tolygiai, reikia reguliuoti grafinį vaizdą. Net žaidžiant Pentium 200MMX šiek tiek strigo grafika ir neradau būdų, kaip tai sutvarkyti. Žaidimas sukurtas taip, kad kuo labiau primintų tiesioginę televizijos transliaciją, ir išties atrodo labai tikroviškai.

Žaidimo interfeisas — puikaus valdymo ir lankstumo pavyzdys. Galite manipuliuoti žaidėjais pačiame rungtynių įkarštyje ir daryti tai vienu pelės klavišo spustelėjimu. Didelis pasiekimas, kad futbolininkai iš tiesų tuoj pat paklūsta kiekvienai jūsų komandai. Kita puikiai veikianti intefeiso dalis — tai informacijos skyrius. Iš tiesų malonu peržiūrinėti žaidimų aprašus ir kiekvieno žaidėjo charakteristikas. Taip pat gerai organizuotas darbas su treneriais, kuriuos galima patikrinti tiesiog rungtynių aikštėje. Tiesa, kartais diagramos būna pernelyg sudėtingos, jas sunkoka suprasti ir iššifruoti. Tai gali sutrikdyti žaidėją. Visa tai, žinoma, nėra itin malonu, tačiau ypatingų sunkumų žaidžiant nesukelia.

MNF'98 pasitaiko šiokių tokių negerovių, pavyzdžiui, žaidėjų judėjimo greitis keičiantis žaidimui — tuomet viskas vyksta kaip sulėtintame filme. Tai niekam kitam neturi įtakos, išskyrus bendrą žaidimo tempą.

Žaidimo garsas puikus. Ir yra pakankamai laiko juo pasimėgauti. Visą žaidimą jūsų neapleidžia keistas jausmas — tarytum sėdėtumėt naktį prieš televizorių ir žiūrėtumėt tikras futbolo rungtynes. Tiesa, garsas kartais šiek tiek vėluoja, o kartais aplenkia veiksmą: žaidėjai pirma pasako „bum", o tik po to kaktomuša susiduria. Tačiau tai negadina bendro įspūdžio.

Muzika žaidime yra lygiai tokia pati, kokia skamba per tikras MONDAY NIGHT FOOTBALL rungtynes. Ir ji tik padidina įspūdį, kad viską stebite per televizorių. Tai vienas iš tiesiog nuostabiai atliktų dalykų.

MNF'98 intelektas — tai kartu ir gera, ir bloga žaidimo sritis. Kompiuteris sukuria iš tiesų tikrovišką amerikietiškojo futbolo vaizdą. Aš skaičiau, kad jau kuriami žaidimai, kuriuose bus galima atskirai valdyti kiekvieną žaidėją. Šiame žaidime visas veiksmas numatomas iš anksto. Yra šiokių tokių klaidelių, tačiau apskritai dirbtinis intelektas ganėtinai geras.

Mintis panaudoti MONDAY NIGHT FOOTBALL kaip pagrindinę žaidimo temą — tikrai puiki. Tačiau šiokį tokį nepasitenkinimą kelia kiti dalykai — tarp jų ir dirbtinis intelektas. Net esant labai gerai sistemos konfigūracijai vėluoja grafika ir tenka mažinti rezoliuciją. Labai norėčiau sulaukti dienos, kai visi žaidimai, skirti Windows'95 aplinkai, veiks taip, kad nereikėtų keisti režimo. Ir vis dėlto yra daug šansų, kad šis žaidimas taps populiarus.

WING COMMANDER PROPHECY

Neseniai išleistas dar vienas WING COMMANDER tęsinys Nr. 5. Autorių teigimu, tai nėra šiaip eilinis tęsinys, o visiškai nauja žaidimo dalis su nauju grafikos varikliu, tik toj pačioj WC erdvėje. Žaidimo veiksmas prasideda praėjus keliems metams po karo su Kilrathi rase (kas jie, IMHO aiškinti nereikia). Pabaigti karą Jūs bandėte praeitose keturiose žaidimo dalyse. Iš pradžių pasirodo kosminis mineralinių iškasenų laivas "Devereaux" (priklausantis žmonių rasei), kuris sunaikinamas tik už tai, kad pasirodė ne vietoje ir ne laiku. Mat kaip tik tada Kilrah sistemoje (tikrai nežinau, kur ją rasti žvaigždėlapyje) pradeda pildytis Sivaro pranašystė. Atėjo laikas, kai turintis Kilrathi širdį, bet negimęs Kilrathi (išsigimėlis su sunkia vaikyste) užlies mus ugnim valančiąja, ir Kn'Thrak — didysis tamsos metas — apgaubs mus. Ir ateis galas... Žaidimo misija aiškėja, tik štai, su kuo teks kovoti, — dar ne. Juk kai degsim mes, degs ir Kilrathi kačiukai. Atsiranda naujas priešas, kuris bandys aplieti valomąja ugnim arba plazmos kamuoliais. Tai — Nephilemų rasė. Tai kažkas panašaus į "Svetimųjų" ir "Žvaigždėlaivių karių" filmuose matytus vabalus. Žaidžiant neatrodo, kad jų intelekto lygis viršytų mūsiškį. Jie, kaip kinai, labiau vertina kiekybę nei kokybę. O atlaikyti tų galybės vabalų spaudimą bus sunku. Jei jau užsiminiau apie sunkumus, jų yra penki. Pirmas — lengvesnis, paskutinis labai jau sunkus (ne veltui pavadintas košmaru). Lengviau bus tik todėl, kad pasirinkus lygio sudėtingumą jį pakeisti galima bet kada, ne vien žaidimo pradžioje. Negali žmogus drąsiai pasigirti draugams vienu atsikvėpimu įveikęs visus žaidimo "Nightmare" sunkumus. Dar minėtina, kad nuo ankstesnių dalių ši skiriasi nauja puikia ir niekur dar nematyta grafika ir siužetu (ko mes visada ir tikimės).



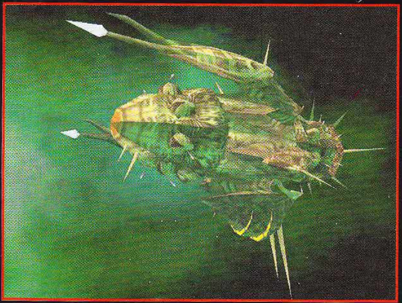
Žaidimas pritaikytas DirectX, Direct3D bei 3Dfx (2.43 Glide) akseleracijai. Minimalūs reikalavimai: procesorius 166 Mhz, 2 Mb PCI Video korta, 200 Mb laisvos kieto disko vietos bei "Windows '95". Tokių reikalavimų dar niekur nėra tekę regėti. Aišku, kuo jie didesni, tuo geresnė grafika. Nustebino grafikos kokybė tik su DirectX akseleracija. Bet pažaidęs su 3Dfx Voodoo korta supratau, kad tai tikra grafikos revoliucija. Tai toks žaidimas, kurį drąsiai galėtų reklamuoti 3Dfx akseleratorius parduodančios firmos.

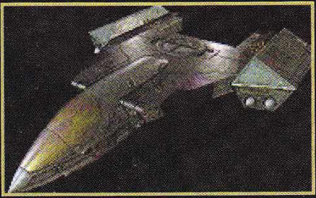
Ką gi, susipažinkite. Jūs — leitenantas (iš pradžių — tik antras) Lance Casey, mums pažįstamo (bet jau







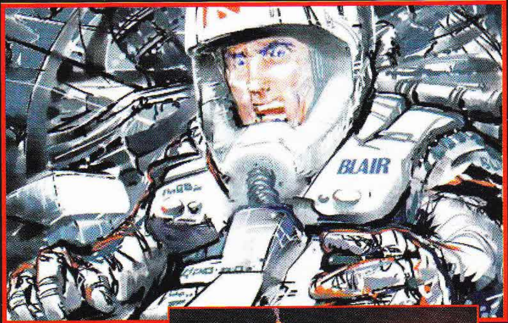




žuvusio) Icemano sūnus. Ką tik baigėte Akademiją aukso medaliu, prieš jus atsiveria karjeros laiptai ir Žemiečių Laivanešio "Midway" liukas. Jūs iškart paskiriamas į **Diamondbacks** būrį, beje, vadovaujamą moters. Jau pirmą dieną užsitraukiate vyresniųjų nepalankumą. Bet viskas pamirštama, kai gaunamas bėdos signalas ir paskelbiamas karas. Per pirmąsias misijas niekaip nepavyks išsiaiškinti, su kuo kariaujate. Po truputį jums tampomi nervai, kolegos pradeda panikuoti. Tik vienas jūsų draugas (bendrakursis Maestro) retsykiais kilsteli nuotaiką kvailokais juokeliais. Žinoma, jis ne vienintelis jūsų draugas. Draugiją sudaro Stilleto (būrio vadė), Zero, Rachelis ir kt. Kolektyve visada būna kvailių. Panašiai ir čia: pvz., Maniacas. Tai pagyrūnas, turintis ne vieną keistą maniją, priklausantis Juodųjų Našlių (Black Widows) būriui. Jis kartina jums ir taip ne šventinę nuotaiką. Maniacą suvaidino aktorius Tomas Wilsonas, mums pažįstamas iš filmo "Atgal į ateitį". Laivo denyje sutiksit ir buvusį pagrindinį WC herojų — Komanderį Blairą — aktorius Markas Hamillas (Luką Skywalkerį pamenat?). Čia Markas suvaidins nė kiek ne menkesnį didvyrį. Paskutinį kartą.

PRANAŠUMAI IR TRŪKUMAI

Šiaip žaidimo eiga niekuo nesiskiria nuo ankstesnės dalies: misijos išklausymas, įvykdymas, jos įvertinimas, videointarpas. Grafikos kokybė stebina ir intarpų, ir skrydžių metu. Videoklipai siūlomi žiūrėti ***interlace*** režimu, kurį galima pakeisti, bet nerekomenduojama. Šiaip ar taip, grafikos nepakaitaliosi, bet galima pridėti/nuimti įvairių spec. efektų (tokių kaip raketų dūmai, tekstūriniai kosmoso erdvės apipavidalinimai, apšvietimo efektai). Dar vienas IMHO žaidimo pliusas — subtitrai. Galima apsieiti ir be jų, bet su jais lengviau suprasti, o kitam ir išversti į gimtąją kalbą. Garsai ir muzika sukurti itin profesionaliai. Vykdant misiją adrenalino kraujyje nuolatos gausėja, ypač klausantis per radiją praktiškai nuolatos girdimų priešo juokelių, samprotavimų, agonijos klyksmų. Stenkites išlikti ramūs.





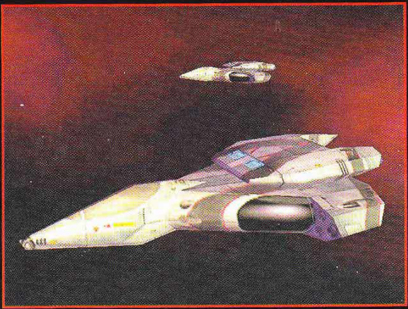


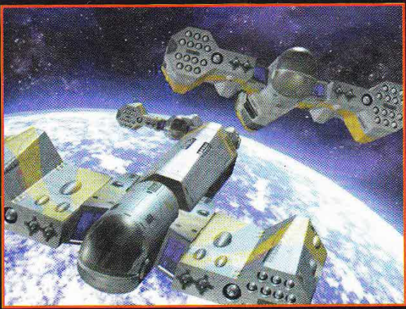
VALDYMAS

Valdymo interfeisas visai pakenčiamas. Klaviatūros išdėstymo pakeisti negalima, bet patyrusiems WC žaidėjams dėl to nekils sunkumų. Nerekomenduočiau su pele valdyti laivo, nes toli nenuskrisite. Valdymas džoistiku labai malonus.

Remtasi savo patyrimu ir informacija iš www.wingcommanderprophecy.com

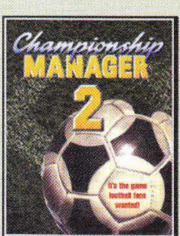
WIR2ALITY



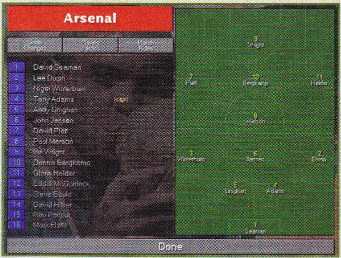




CHAMPIONSHIP MANAGER 2



Ar bandėte kada nors būti futbolo komandos menedžeriu, treneriu, skautu? Ne? Ne bėda, jums paprasčiausiai reikia pažaisti **CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (CM2)**. Pasijusite tikru futbolo komandos valdytoju, treneriu, ir tai nėra taip sunku, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Futbolo komandos valdymo žaidimai atsirado ne taip seniai — šio dešimtmečio pradžioje. Pirmasis labiau žinomas žaidimas buvo šiame straipsnyje aprašomo **CM2** pradininkas — **CHAMPIONSHIP MANAGER**, tačiau jis nuvylė, nes paprasčiausiai nebuvo gražiai ir kokybiškai atliktas. Vėliau visos žaidimus kuriančios firmos tylėjo. Gal jos manė, kad tokie žaidimai nebus itin populiarūs. Bet kaip jos visos



klydo! 1995 metais pasirodė žaidimas **CHAMPIONSHIP MANAGER 2**, kuris tapo labai populiarus ir liko toks iki pat šių dienų. Dar ir dabar jis yra per TV3 rodomos laidos “Cybernet” geriausių PK žaidimų dešimtuke. (Tiesa, pernai pasirodė “Gremlin” išleistas **PREMIER MANAGER'97**, tačiau jis **CM2** nenurungė)



Ką gi šįkart siūlo “Domark”? Čia tiek daug ką leista rinktis, kad, rodos, nesunku net susipainioti tarp tų visų galimybių. Tačiau jums padės puikus “interfeisas”. Žaidime nepригrūsta grafikos, filmukų, paveiksliukų, bet jų ir nereikia, nes, kaip matyti **PREMIER MANAGER'97**, jie tik trukdo. Jei jūs ir mėgstate įvairius intarpus bei animaciją, įtsitraukę į žaidimą visa tai pamiršite. Na, o dabar apie patį CM2, ir jo principus.

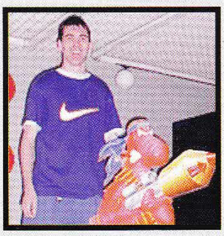
Priklausomai nuo versijos, jūs galite žaisti Anglijos/Škotijos, Italijos, Belgijos/Olandijos, Vokietijos, Prancūzijos, Ispanijos, Europos lygose. Mano žaidžiamoje versijoje galima rinktis Anglijos arba Škotijos komandas ar šių šalių nacionalines rinktines. Tačiau vietą nacionalinėje rinktinėje galima gauti tik jeigu labai gerai valdėte paprastą komandą. O tą vienuolikę jūs galite rinktis iš 4 Anglijos ar 4 Škotijos lygų, kuriose yra po 10—20 komandų. Taigi jau išsirinkote komandą, įrašėte savo vardą, pavardę. Kas toliau? Jūs pradedate darbą ir visų pirma savo monitoriuje matote 7 pasirinkimus: “Toliau”, “Turnyrų info”, “Komandų info”, “Menedžerių info”, “Ieškoti žaidėjų”, “Komandos savininkai”, “Opcijos”. Paspaudę mygtuką “Toliau” (***Done***) parodote, jog šiandien dirbti baigėte. “Turnyrų info” (*Competition Info*) galite sužinoti viską apie savo šalies, Europos, tarptautinius turnyrus: rungtynių datas, rezultatus, klubų lenteles, žaidėjų lenteles. Įsijungę “Komandų info” (*Squad details*), galėsite rasti žinių apie savo ir kitų komandų žaidėjus, jų statistiką, klubų istorijas, rungtynių taktikas, kurias galite keisti. “Menedžerių info” (*Manager info*) meniu yra informacijos apie menedžerių reputacijas, siūlomas vietas kituose klubuose. Paspaudę “Ieškoti žaidėjų” (*Player search*) galite ieškoti žaidėjų savai komandai pagal įvairius kriterijus. “Komandos savininkų” meniu galite pažiūrėti, ar jie patenkinti jūsų darbu, o “Opcijose” galite išsaugoti žaidimą ar iš jo išeiti. Tiek apie žaidimo teoriją, o štai ir praktika: pirmiausia, kol dar neprasidėjęs sezonas, sužaiskite kelias draugiškas rungtynes, kad sužinotumėte, kurie jūsų žaidėjai yra geriausi — po kiekvienų rungtynių jie bus įvertinti balais nuo 1 iki 10. Kiekvieną žaidėją siųskite žaisti pozicijoje, kuri yra nurodyta jo dosjė. Prasidėjus sezonui pažiūrėkite, kokių pozicijų žaidėjų jums labiausiai trūksta, ir bandykite juos nusipirkti iš kitų klubų, o blogiausius savo žaidėjus pasistenkite parduoti. Toliau tiesiog žaiskite ir bandykite savo sėkmę.

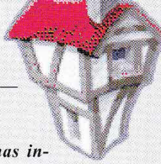
Koks šio žaidimo tikslas? — paklausite jūs. Reikia surinkti kuo geresnę komandą ir užimti kuo aukštesnę vietą savo lygoje. Tada galite patekti į aukštesnę lygą ar į tarptautinius turnyrus. Šis žaidimas tikrai nenusibos, nes kiekvienais metais išleidžiamas papildymas, kuriame pagal naujausią sezoną pakeičiama visa statistika ir komandų sudėtis. Aš pats šį žaidimą žaidžiu jau trejus metus ir jis man nenusibodo. O “Domark” jau skelbia, kad po šių metų pasaulio futbolo čempionato išleis ir **CHAMPIONSHIP MANAGER 3**, kuris bus dar geresnis. Tad ieškokit **CM2** ar laukit **CM3**. **S ė k m ė s ! ! !**

Kostas Valančiauskas









Interviu su žaidimo WORMS 2 kūrėjais.

Andy Davidsonas

Grįžkime į pačią pradžią... Kokia tai "sėkla", iš kurios išaugo didelis rausvas monstras, mums visiems pažįstamas pavadinimu WORMS?

A. D.: Viskas prasidėjo tada, kai tapo visiškai akivaizdu, kad egzaminai visiems įgrįso iki gyvo kaulo ir reikia kažką daryti, pavyzdžiui sukurti *multi-player* žaidimą, kuris visus pralinksmintų (ir išjudintų!!!). Žaidimas tapo toks populiarus, kad nutariau pabandyti jį išleisti. Taigi pavadinau jį TOTAL WORMAGE ir pradėjau programuoti iš naujo.

Kodėl būtent kirminai?

A. D.: 1993 metais kirminai buvo praktiškai vieninteliai gyviai, apie kuriuos nebuvo sukurta žaidimo. Be to, norėjau sukurti itin išraiškingą animaciją. Be to, manau, yra ir žiaurioji kirminų prigimties pusė, apie kurią visuomenė turi teisę žinoti.

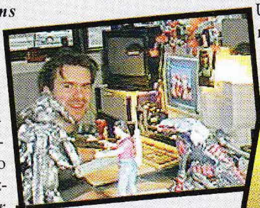
WORMS dažnai apibūdinami, kaip klasikinis žaidimas neįtikėtinai pagaulus ir populiarus. Kaip manote, kodėl WORMS sulaukė tokio pasisekimo?

A. D.: Aš neketinau kurti "komercinio žaidimo", — manau, kaip tik tai jį išskiria iš kitų žaidimų. Paprasčiausiai aš norėjau kažko, kas pralinksmintų mane ir mano draugus ir labai ilgai nenusibostų. Žaidimas yra geras, jei norisi jį žaisti ištisus mėnesius, o ne kelias dienas, taigi stengiausi sukurti begalinį žaidimą, kuris kiekvieną kartą yra vis kitoks ir kuriame sprogsta avys!!!



Ar yra kas nors bendra, kas sieja šio žaidimo gerbėjus?

A. D.: Na, Didžiojoje Britanijoje pilna kirminų, bet nedaugelis žino, kokie tai žiaurūs gyviai. Taigi plačioji visuomenė buvo labai suinteresuota sužinoti tiesą. Velstiečius ypač sudomino, kaip jie susiję su avimis... Už Britanijos ribų WORMS labai populiarūs Švedijoje, tačiau žaidimui atsiradus "Internete" tarptautiniai santykiai gali paaštrėti.









Kaip Jums atrodo ar dabar kirminai jau turi pakankamai ginklų? Kuris jums patinka labiausiai?

A. D.: Kirminams ginklų nebūna per daug!! Ko gero mano mėgstamiausias ginklas, — valdomos skraidančios Super Avys, nors apginklavus Senutę vežimėliu, ji taip pat bus labai efektyvi.

Chrisas Blythas

Kas Jus įkvepia kurti FMV intarpus?

Ch. B.: Visi klasikiniai "Warner Brothers ir Hanna Barbera" animaciniai filmai, o ypač — ROAD RUNNER.

Kiek laiko kuriamas vienas intarpas?

Ch. B.: Dažniausiai 3—4 savaites.

Ar FMV stilių kūrėte remdamasis pačiu žaidimu?

Ch. B.: Taip, bet pirmajame žaidime pagrindinė problema buvo išlaikyti ryškumą. Ant žaidimo dėžutės kirminai atrodė vienokie, žaidime — kitokie, o ant logotipo dar kitokie. WORMS 2 visur tas pats veikėjas, (nors reklamininkai ant dėžutės kirminus pavaizdavo kietesnius), tad FMV kirminai iškart atpažįstami. Aš stengiausi išlaikyti panašų animacinį stilių.

Kokius programinius paketus naudojote savo darbe?

Ch. B.: "Lightware 5.0", "PhotoShop", "Image F/X" ir "Premiere".

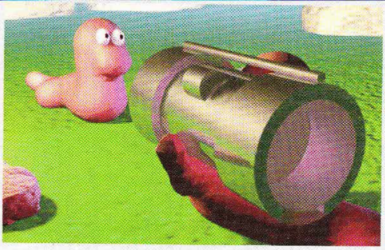
Kokia technika sukurtas žaidimas?

Ch. B.: 500 Mhz Dec Alpha — modeliavimui ir renderingui, P150/64 Mb **PC** su **Perception** videosistema — redagavimui ir garso efektų dalijimui — **Premier**. Ir dar turiu įvairiausių kitokių gudrybių.

Kokie FMV intarpai Jus žavi?

Ch. B.: Žaidimuose? Jų yra per daug, kad galėčiau kuriuos nors išskirti.





Turint omeny techniką, programas ir bendrą šiais laikais naudojamą talentų lygį tai neturėtų nieko stebinti. Šiuolaikinių įžangų kokybė ir dizainas tikrai stulbina. Nors, deja, pasitaiko ir fantastiškas renderingas, apšvietimas ir t. t., tačiau labai vargana animacija.

Dailininkai: Rico Holmesas, Danny Cartwrightas.



Kas Jus įkvėpė kurti žaidimui WORMS 2 grafiką?

D. C.: Pagrindinis įkvėpėjas buvo komiški animaciniai filmai, ypač "REN" ir "Stimpy". Mes išbandėme daugybę variantų ir jau linkome prie visai beprotiško stiliaus, tačiau norint, kad viskas gautųsi kaip reikiant teko jį kiek sušvelninti.

R. H.: Tiesą sakant, iš pats žaidimas — paprasčiausiai stengiesi sugalvoti ką nors gražaus ir ką nors, ką būtų įdomu žaisti.

Ar labai svarbu, kad antroji žaidimo dalis grafiškai tiek skirtųsi nuo pirmosios?

D. C.: Tai buvo ypač svarbu. Mūsų manymu, daugelis žmonių tiesiog dėl pasenusios grafikos ignoravo WORMS ir net nebandė išsiaiškinti, geras tai žaidimas ar prastas. Stengdamiesi sukurti detalesnius kirminus ir išsaugoti originalo patrauklumą, mes pagerinome rezoliuciją iki SVGA ir atitinkamai padidinome pačius kirminus.
Tačiau dėl visų šių naujovių žaidimą galima žaisti tik PC.
Mes norėjome, kad spalvingi vaizdai atgaivintų žaidimą, kad žmonės galėtų dar labiau priartėti prie savo herojų ir matyti, kaip vystosi veiksmas.

Kokius grafikinius paketus Jūs naudojote?

D. C.: "Photoshop" ir ANIMO.

Gal galėtumėte ką nors patarti pradedantiesiems žaidimų kūrimo dailininkams?

R. H.: Visų pirma, jie turėtų išmokti labai gerai panaudoti animaciją, atsižvelgti į spalvas, ypač jei jų yra ribotas kiekis.
Yra nemažai gerų dailininkų, tačiau daug mažiau yra gerų žaidimų dailininkų. Be to, praverstų suprasti, kas tai yra programavimas bei techniniai reikalavimai.

Kokie žaidimų dailininkai Jus žavi?

R. H.: Jų tiek daug, kad visų nesuminėsiu. Tikrai šaunūs "Nintendo" vyrukai. Naudodami primityvią grafiką jie pasiekia stulbinančių rezultatų.

Martynas Brownas (prodiuseris)

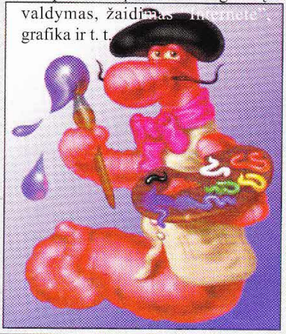
Ar Jus nustebino WORMS pasisekimas?

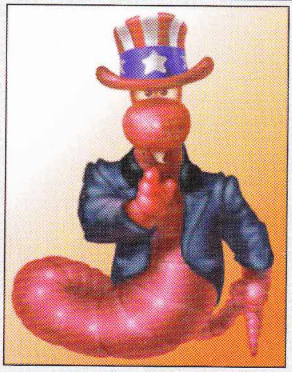
M. B.: Žinoma, mes buvome priplokšti... Mus dar labiau nustebino, kad tas populiarumas išsilaikė taip ilgai.

Kokie pagrindinių techninių pokyčių atsirado tęsinyje?

M. B.: Žaidimą teko iš pagrindų perrašyti specialiai PC, atsižvelgiant į šiandieninius reikalavimus (t. y. Pentium ir Win' 95). WORMS 2 visapusiškai pralenkė originalą: valdymas, žaidimas internete, grafika ir t. t.













3 SKULLS OF TOLTECS

Taigi jūs atsipeikėjote ir pamatėte, kad vienuolis nusprendė užkasti nužudyto *banoitų* vyriškio kūną, kurį jūs taip didvyriškai gynėte. Prieikite prie nužudytojo kūno ir paslėpkite jį už vežimo. Paskui prieikite prie vienuolio ir pakalbėkite su juo apie žmogžudystę (vienuolis pamatys, kad kūnas išnyko, ir pradės paniškai blaškytis). Prieikite prie iškastos duobės ir paimkite kirtiklį, su kuriuo dirbo vienuolis (jis susideda iš dviejų dalių; reikia paimti abikotą ir antgalį). Smokite vienuoliui kirtiklio kotu. Nuimkite nuo nelaimingojo raištį (*Cassock*). Eikite ekrano kairėn, kol pamatysite kelią į kalnus. Šiuo keliu užkopkite iki vienuolyno. Pakalbėkite su kareiviu prie vartų. Jis jums duos tabakėlio. Grįškite į vietą, kur stovėjo asiliukas, ir jokite juo į miestą.

Įeikite į arklidę. Pažiūrėkite į geldą (*woodnenw bucket*) po laiptais ir paimkite iš jos geležinį spyglį. Užlipkite laiptais į palėpę. Numuškite ženklą "P" ir pasiimkite jį. Iš arklidės eikite į kairę prie šaltinio. Pakalbėkite su pianistu, kuris jame sėdi. Tada eikite į miestą prie stoties. (Visas duris žaidime reikia atidaryti su komanda *open*.) Pakalbėkite su telegrafistu. Apžiūrėkite telespausdintuvą. Išeikite ir eikite į kairę prie namo kampo gatvių sankryžoje. Ten stovi dėžė (*box*). Atidarykite (*open*) ją, pažiūrėkite į vidų ir išimkite malkas. Nueikite į vietinį kalėjimą ir pakalbėkite su Putty Boonu. Išeikite ir eikite į salūną. Prie įėjimo stovi vyrukas, kuris išmeta lauk nepageidaujamus lankytojus. Pakalbėkite su juo apie mokyklą ir apie Putty Booną. Jis įleis jus į salūną.

Pakalbėkite su šerifu. Pakalbėkite su barmenu (iš jo jūs turite gauti tuščią viskio butelį). Pažiūrėkite į gautą butelį, kad sužinotumėt kelią į firmą, nelegaliai gaminančią viskį. Pakalbėkite su kaubojumi, kuris stovi prie turėklų.

Užlipkite į antrą aukštą, atidarykite dešinėje esančias duris ir pakalbėkite su šokėja. Pažiūrėkite pro šalia esančių durų rakto skylutę. Išeikite į gatvę ir pakalbėkite su mergaite, sėdinčia balkone. Paklauskite jos apie Dikonsą. Mergaitė apibūdins jo išvaizdą. Atsakykite jai tokia tvarka: **CEBO**. Dešinėje nuo salūno supamojoje kėdėje sėdi senutė. Išklausinėkite ją apie sūnų. Sužinosite, kad jos sūnus — maisto produktų parduotuvės pardavėjas. Nueikite pas jį į parduotuvę ir pasakykite, kad jį kviečia mama.

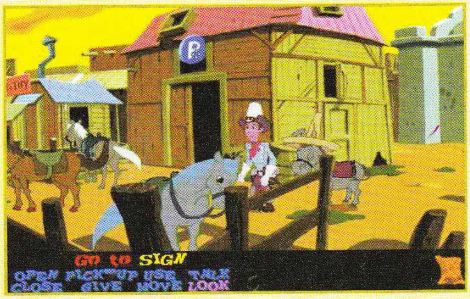
Pardavėjas išbėgs į gatvę. Tuomet pasigriebkite nuo lentynų cukraus (*sugar*), biskvitų (*biscvits*), cigarų (*cigars*), kavos (*coffee*), morkų (*carrots*). Grįžkite į arklidę ir atiduokite morkas savo asiliukui. Nuimkite nuo jo skrybėlę (*hat*). Eikite į cerkvę ir pakalbėkite su šventiku. Atidarykite dešinėje esančias duris ir pabandykite paimti nuo lentynos kavinuką (*coffee pot*). Dešinėje nuo stoties yra didžiulė statinė su vandeniu, iš kurios galima įsipilti vandens į kavinuką. Įmeskite į jį kavos pupelių. Įstatykite geležinį spyglį į vežimaitį. Dabar su juo galima keliauti po apylinkes. Pats laikas vykti į kapines. Atvažiavę nuimkite virvutę nuo medžio (*rope*). Pakalbėkite su papūga. Duokite jai sausainį ir, kol ji les, pagaukite ją. Surinkite kirtiklį (sujunkite kotą su antgaliu). Su juo kairėje prie uolos išrauskite duobę ir pažiūrėkite į ją. Dabar — į indėnų kaimą. Ištraukite iš stulpo peilį (*knife*).

Vieną iš vigvamų saugo piktas indėnas. Į jį galima patekti iš kitos pusės. Įėję vidun paimkite žalią buteliuką (*bottles*) — šis buteliukas su lietaus magija. Tame pačiame vigvame paimkite žvakidę (*canole*) ir išeikite. Įeikite į vigvamą už medinio paukščio. Pakalbėkite su sargu. Žvilgterėkite į krepšį už paminklo pamato ir pasiimkite iš ten degtukus.

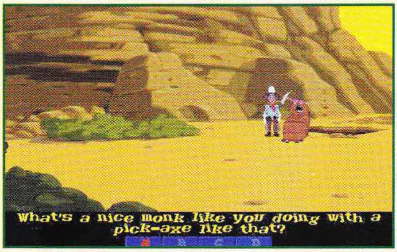
Keliaukite į mišką. Prieš tai pažiūrėkite į tuščią butelį, kurį jums davė barmenas. Prieikite prie namo. Su peiliu ištraukite iš medžio gumą (***gum***). Nuo kito medžio nuimkite oro balioną (*balloon*). Užeikite į namą. Pakelkite nuo grindų meškerę (*fishing rod*). Pakalbėkite su Tomu ir sužinokite iš jo viskio gamybos receptą. Prieikite prie upelio ir su meškere ištraukite karišką trimitą. Eikite toliau. Pakalbėkite su mašinistu ir įeikite į fortą. Pakalbėkite su leitenantu, stovinčiu prieš karių rikiuotę. Atidarykite liuką (*trap*) ant keliuko išilgai sienos ir su meškere ištraukite iš angos dinamitą. Pakalbėkite su sargybiniu apie karinius muzikos instrumentus, kabančius ant sienos. Patrimituokite trimitu, kad nuleistų vėliavą, ir pasiimkite ją. Žvilgterėkite pro langą (kažkur iš forto vidurio). Pamatysite kapitoną, kuris prausiasi statinėje. Kalbėkite su juo, kol jis paprašys rankšluoščio. Duokite jam vėliavą. Užeikite į virtuvę, atidarykite spintą ir paimkite iš jos buteliuką su prieskoniais. Pajudinkite (*move*) statinę, kurioje prausėsi kapitonas (statinė pasiris ir atsistos į jūsų vežimėlį). Taip pat paimkite maudymosi kempinę ir karinę uniformą. Užgrūskite maudymosi kempinę po signalizacija kairėje nuo durų. Įeikite į kalėjimą, kuris taip pat yra forte, ir pakalbėkite su miegančiu kareiviu. Užeikite į kinų parduotuvę. Pakalbėkite su kinu. Atiduokite jam karinę uniformą, kad jis ją išvalytų.

Paimkite nuo kėdutės dubenėlį su ryžiais. Užeikite į parduotuvę ir po kiek laiko paprašykite kino atiduoti karinę uniformą. Apžiūrėkite (***look***) ją, suraskite raktą. Su šiuo raktu atrakinkite duris, prie kurių buvo prijungta signalizacija. Pažiūrėkite į seifą. Prieikite prie virtuvės. Sudėkite malkas į krosnį ir uždekite jas degtukais. Pastatykite ant krosnies kavinuką (kava paruošta).

Keliaukite link indėnų kaimo. Duokite indėnui, saugančiam tolimą vigvamą, kramtomosios gumos, (jis praleis jus į pasitarimą). Pakalbėkite su indėnais apie taikos pypkę. Kai ateis jūsų eilė rūkyti, prigrūskite pypkę tabako, kurio jums davė kareivis. Visi indėnai susirinks



prie laužo. Grįžkite į vigvamą, kuriame rūkėte pypkę. Pažiūrėkite į židinį ir pasiimkite iš jo sėklas. Karštą kavą reikia išpilti ant miegančio vienuolyne meksikiečio. Kai jis nubus, išklausinėkite jo apie revoliucionierius. Vykite į kapines. Suberkite grūdus į jūsų iškastą mažą duobutę ir panaudokite žalią buteliuką su magija. Grūdai išaugs ir bus galima nuimti varpas. Grįžkite į miestą ir į didelę statinę pripilkite vandens iš vandentiekio bokšto. Meskite į statinę cukrų ir varpas. Uždarykite statinę ženklu "P" ir nuvežkite ją Tomui į mišką, kad jis pagamintų viskio. Nuvežkite statinę pas indėnus ir po to, kai jie pasigers, paimkite nuo karties pirmą auksinę kaukolę. Prisemkite į buteliuką viskio iš statinės. Vykite į mietą. Duokite senutei oro balioną, kad toji jį užsiūtų. Užeikite į cerkvę, įstatykite žvakutę į žvakidę ant sienos ir uždekite ją degtukais. Patupdykite papūgą ant dėžės kairėje. Pakalbėkite su šventiku. Šventikas pakvies vienuolį iš kaimyninio kambario. Pasinaudoję tuo įsigaukite į kambarį. Paimkite nuo stalo bilietą. Atidarykite skrynią, pažiūrėkite į ją ir paimkite pistoletą. Eikite į darbą.



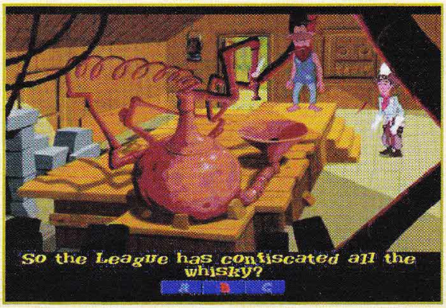
Užsiriškite (*USE*) raištį ir pakalbėkite su kasininku. Po to, kai nusiimsite raištį, pakalbėkite su kasininku dar kartą. Kasininkas duos jums pinigų. Pasakykite jam, kad norite uždaryti sąskaitą. Kasininkas paprašys jūsų nueiti į slaptą banko rūsį. Pakabinkite dinamitą ant seifo rankenos ir padekite dagtį degtukais. **Boom!!** Neblogas buvo bankas. Užeikite į salūną, užlipkite į viršų ir panaudokite žalią buteliuką su magija. Nusileiskite į apačią ir paimkite kibirą prie scenos. Išeikite į gatvę ir keliaukite prie šaltinio. Prikiškite prie jo kibirą ir pasiimkite kaukolę. Pažiūrėkite į ją ir tada atskirkite stereoskopą. Užeikite į cerkvę, lipkite laiptais į viršų, kol pakliūstie į varpinę. Pele paspauskite kambaryje, kuriame miega Dikonsas esančias balkono duris. Galingu šuoliu nušoksite į kambarį (prieš tai pažiūrėkite pro rakto skylutę). Atidarykite dešinėje esančią dėžę ir pasimkite iš jos instrukciją. Atidžiai ją perskaitykite. Užeikite į gretimą kambarį. Paimkite vieną iš pagalvių ir perpjaukite ją peiliu. Joje rasite pinigų. Prieikite prie krioklio ir akmenimis užsiropškite į viršų. Permeskite virvę ant akmenų ir nusileiskite į urvą. Pažiūrėkite pro langą. Kanjone pasikalbėkite su nusirengusiu žmogumi, kuris prisipažins esąs generolas. Duokite jam kepurę ir įdėklą su pistoletu. Atkreipkite dėmesį į kalną — ten yra įėjimas į urvą. Lįskite ten, įlipkite į medį ir pakalbėkite su vienu iš revoliucionierių. Važiuokite į fortą. Užeikite į gyvenamuosius kambarius, pakalbėkite su seržantu ir duokite jam butelį viskio. Išeikite į gatvę, po to vėl grįžkite ir pakalbėkite su dviem pleputėm. Damos pamatys, kad seržantas geria viskį, ir puls jį barti. Pažiūrėkite į medalius ir paimkite vieną — **"Star of free Mexico"**. Atidžiai jį apžiūrėkite ir suraskite žiogelį. Juo atidarykite butelį su užpilu. Medalį atiduokite revoliucionierių stovykloje. Išklausinėkite generolo apie jo ateities planus, atiduokite oro balioną. Užeikite į salūną. Pasakykite šerifui, kad taip pat norite žaisti pokerį iš pinigų. Sėskite ant kėdės — prasidės tikras pokerio lošimas. Sukčiaukite! Lošdami pasakykite, kad jums reikia pagalvoti. Išsitraukite iš savo kišenės pinigus, kuriuos išėmėte iš pagalvės ir pridėkite juos prie suklastotų kortų. Kaukolė jau būtų buvusi jūsų rankose, jeigu žaidime nebūtų atsiradę aštuonių raudonų tūzų. Už sukčiavimą jus pasodina į kalėjimą. Po savo koja rasite akmenį. Pakelkite ir meskite jį į **Putty Boomą.** Išimkite iš Dikonso kūno įsmigusią geležtėlę. Perpjaukite ja virvę, pririštą prie žiedo ant lubų.

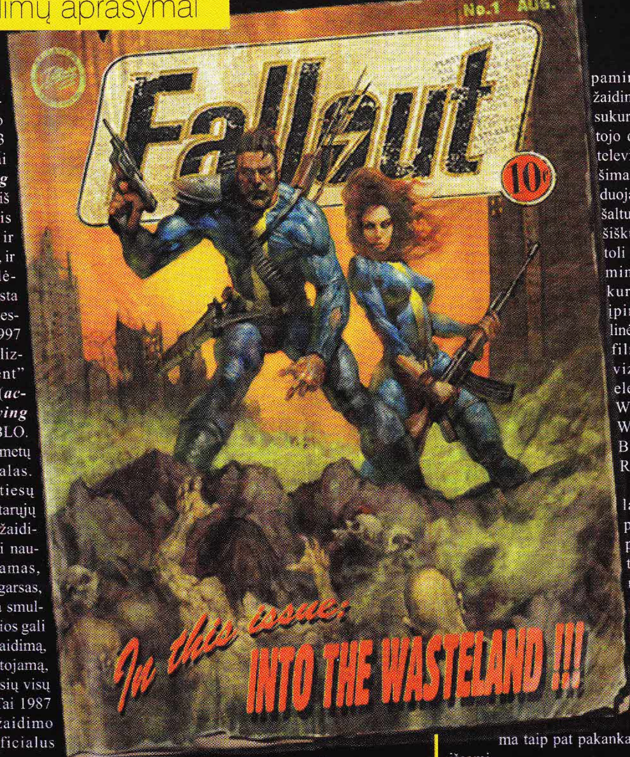


Pabėgimas. Išeikite į naktinį miestą su Dikonso kūnu ant rankų. Prieikite prie telegrafisto namo. Pastumkite (*move*) rankeną ant šviesoforo. Telegrafistas išbėgs iš namo, perjungs rankeną atgal ir vėl nubėgs. Kamuokite jį tol, kol jis atsitiktinai trenksis kakta į duris ir pargrius. Įeikite į namą. Išimkite knygą "Morzės abėcėlė" iš viršutinės knygų spintos lentynos ir perskaitykite ją. Telegrafo raktu, kuris yra ant stalo, pasiųskite trumpą pranešimą. Išeikite. Jums pavyko nusikratyti Dikonsu ir todėl nebekeliate įtarimo. Ryte jūs susigrąžinsite visus daiktus ir gausite dar vieną kaukolę ir raktą. Keliaukite į fortą. Pakalbėkite su kalėjimo prižiūrėtoju ir paklauskite jo apie maistą. Užsukite į virtuvę, ryžius, kuriuos turite, sudėkite į dubenėlį ant krosnies. Užberkite prieskonių. Pakvieskite kalėjimo prižiūrėtoją pietauti, o pats išeikite į gatvę ir paspauskite (***USE***) trikampį prieš įėjimą į virtuvę. Raktu atidarykite kalėjimą ir pakalbėkite su Biliu apie stereoskopą. Nukreipkite kareivių dėmesį, kad Bilis galėtų perbėgti į kambarį su seifu. Eikite ten. Tačiau vos pavogėte kaukoles, jus ir vėl pačiupo. Šį kartą jus išgelbėjo atsitiktinumas. Fortą užpuolė indėnai, susprogdino sprogmenų sandėlį, ir sprogimo banga išmetė jus prie krioklio kranto. Vykite į salūną ir kalbėkite su jo lankytojais. Išklausykite Anzelmo, kuris papasakojo apie angą krioklyje. Papasakokite generolui apie atakos planą ir atiduokite jam uniformą. Vykite į revoliucionierių stovyklą.

Kalbėkite su generolu. Nusileiskite

(nukelta į 50 puslapį)





Keleri pastarieji metai RPG gerbėjams tikrai nebuvo labai geri. Po 1993 metų pasirodė labai nedaug ***role-playing*** žanro žaidimų, o ir iš tų pačių retas kuris buvo išties vykęs: ir įdomus, ir originalus, ir pakankamai sudėtingas, ką taip mėgsta RPG žaidėjai. Jų lūkesčių nepateisino ir 1997 metų pradžioje "Blizzard Entertainment" išleistas veiksmo (***action***) ir ***role-playing*** žanrų mišinys DIABLO.

Ir štai po kelerių metų laukimui atėjo galas. FALLOUT — iš tiesų vienas geriausių pastarųjų metų ***role-playing*** žaidimų. Jo turinys labai naujoviškas ir įtikinamas, puiki grafika, geras garsas, daug dėmesio skirta smulkioms detalėms, kurios gali transformuoti gerą žaidimą, padaryti jį nepakartojamą, vieną iš populiariausių visų laikų RP žaidimų. Tai 1987 metais išleisto žaidimo WATLAND neoficialus tęsinys.

Daugumos kompiuterinių žaidimų veiksmas vyksta pseudoviduramžių pasaulyje (Tolkino ir "AD and D" ("Advanced and Dragons" sistema) įtaka).

Tuo tarpu žaidimo FALLOUT veiksmas vyksta ateities pasaulyje. Praėjo keleri metai po atominio karo, sunaikinusio didesnę pasaulio dalį. Išliko labai nedaug žmonių, kurie spėjo pasislėpti gigantiškose požeminėse slėptuvėse. Jūsų herojus visą savo gyvenimą praleido vienoje iš tokių slėptuvių. Sugedus jos vandens valymo įrenginiui jis priverstas palikti sąlyginai saugų būstą ir eškoti naujos detalės išlenda į dykyne virtusį žemės paviršių. Tai varganų gyvenviečių, plėšikų gaujų, žmonių mutantų ir labai keistų gyvių pasaulis.

Vargu ar tai galima pavadinti tipiška ***role-playing*** žaidimo aplinka, bet šis originalumas — vienas iš FALLOUT pranašumų. Čia jūs nebeslankiojate jau įprastais niūriais požemiais, ieškodami magiškojo artifakto, reikalingo išvaryti tūkstantąją demonų ordą. Jūsų herojus tyrinės pilnus atsiminimų mūsų civilizacijos griuvėsius ir stengsis išsiaiškinti, kokios paslaptingos jėgos veikia poapokalipsinėje Pietų Kalifornijoje. Kažkada buvę prašmatnūs didmiesčio rajonai neatpažįstamai pasikeitė, siautėja gaujos, dvigalvės karvės slankioja gatvėmis, o naujausios mados klyksmas — granatsvaidis. Jei herojaus nepribaigs kokio nors vietinio gyventojo kulka, tai gali padaryti radiacija.

FALLOUT — labai stilingas žaidimas. Jo kūrėjų ateities vizija — tai ketvirtojo dešimtmečio šaltojo karo Amerikos kultūros ir ankstyvosios kompiuterių technologijos su energetiniais ir cheminiais ateities ginklais junginys. Reikėtų atskirai paminėti puikią žaidimo įžangą. Ji sukurta kaip šeštojo dešimtmečio televizijos pranešimas. Čia vaizduojamas ateities šaltumas ir priešiškumas veikia toli gražu ne raminamai. Kai kur pasitaiko įpintų mokslinės fantastikos filmų ir televizijos laidų elementų (Dr. WHO, ROAD WARRIOR ir BLADE RUNNER).

"Interplay" kompanijai nepasisekė gauti leidimo naudotis populiariąja GURPS sistema, tačiau jų pačių sukurta veikėjų kūrimo sistema taip pat pakankamai detali ir išsami.

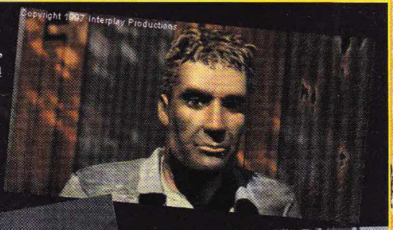
Beveik kiekvieną kartą, vos pasirodo koks nors žaidimas, galintis pretenduoti vadintis RPG, dėl to neišvengiamai kyla diskusijų. FALLOUT'ui veikiausiai pasiseks išvengti šių "reikšmingų" ginčų, nes vien galimybė sukurti begalę įvairiausių herojų bei tai, kad kiekvienas herojaus tipas susiduria su skirtingomis situacijomis, turi patenkinti griežčiausius RPG žaidėjų reikalavimus. Todėl FALLOUT galima žaisti daug kartų. Tai ypač džiugina, nes šiaip netruksite įvykdyti pagrindinę užduotį ir baigti žaidimą.

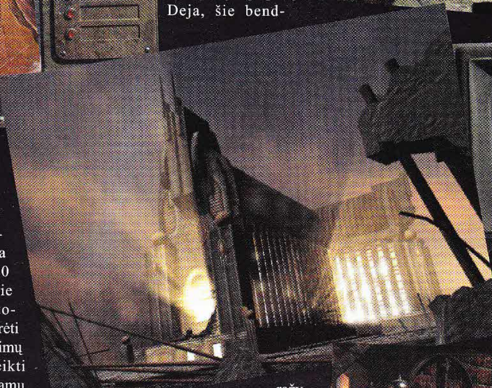
FALLOUT nau-

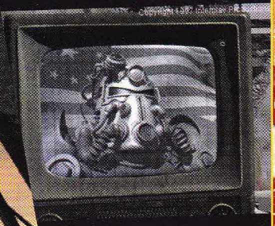








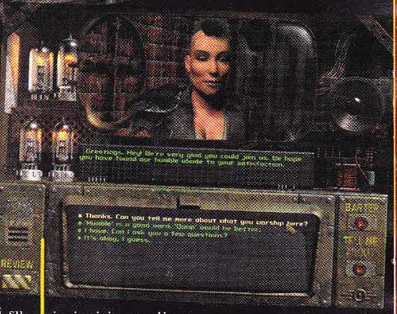




dojamas veikėjų kūrimo sistemų mišinys. Viena jų pagrįsta lygiais. Jūsų herojus aukštesnį lygį pasiekia, kai surenkate pakankamai patyrimo taškų. Antroji pagrįsta įgūdžiais: herojus turi 10 pradinių įgūdžių tipų, kurie žaidimo metu gali būti tobulinami. Taip pat jis gali turėti iki dviejų specialiųjų sugebėjimų (pvz., geriau matyti ir veikti naktį), kurie turi ne tik teigiamų, bet ir neigiamų savybių. O įveikęs tris naujus lygius herojus įgyja dar kokį nors vieną labai naudingą sugebėjimą, vadinamąjį perk'ą. Norite būti geraširdis daktaras, kuris puikiai šaudo, gimnastas, linkęs vartoti narkotikus, negailestingas žudikas ar nepagaunamas vagis?

Nuo jūsų pasirinkimo priklausys labai daug, o ypač kitų herojų požiūris į jus. Bendravimas su kompiuterio valdomais herojais (NPC) šiek tiek nuvilia. Daugelis jų kalba labai nedaug ir vaikšto lyg niekoaplinkui nepastebėtų. Pasitaikys vienas kitas ir svarbesnis herojus. Jie visada būna vienoje vietoje ir niekur iš jos nesitraukia. Su jais galėsite daugiau pašnekėti. Bendraudami su kalbesniais herojais matysite ir jų veidus, be to, turėsite apsispręsti, ar būti didvyriu, ar blogiuku. Dažnai blogiuko vaidmuo ganėtinai patrauklus (bent jau kompiuteriniuose žaidimuose), tačiau mažina jūsų herojaus "karmą" (kitaip sakant, reputaciją), o tai, savo ruožtu, įtakos kitų požiūrį į jus.

Nors FALLOUT'e tiesiogiai kontroliuosite tik vieną herojų, tačiau kai kuriuos NPC galėsite įtikinti prisijungti prie jūsų. Deja, šie bendražygiai turi nemalonų įprotį kartais imti ir užtverti praėjimus arba net paleisti kulką jums į nugarą. Taip pat jūs neturite tiesioginio priėjimo prie jų inventoriaus. Jei norėsite iš jų ką nors paimti, teks paprasčiausiai vogti.



Žaidimo pasaulis matomas iš izometrinės perspektyvos, o detali grafika savo stiliumi ir kokybe primena kompanijos "Origin" žaidimą CRUSADER. Žemės paviršiaus peizažai sukurti su šiokia tokia ironija (aplinkui daugybė sudaužytų automobilių, tačiau pagrindinė transporto priemonė — dvigalvių karvių karavanai). Žaidimo metu skamba puiki muzika, kiekvienoje vietovėje vis kitokia nepamirštama melodija. Garso efektai nėra tokie įsimintini, bet jų visai užtenka.

Žaidimo pasaulis gyvena realiame laike (išimtis — kovų metas). Yra didelis ginklų pasirinkimas: pistoletai, šautuvai, automatai, raketsvaidžiai, liepsnosvaidžiai ir plastmasiniai bei lazeriniai ginklai. Kovos metu einama paciliui (***turn-based***), todėl galima griebtis skirtingų taktikų ir įvairių puolimo būdų. Malonu besiartinantį priešą sustabdyti tiksliu superšautuvo šūviu į kojas. Kovoti galima ir su ne humanoidiniais priešininkais. Tad, jei kada nors svajojote įspirti gigantiškai žiurkei — tai jūsų šansas.

Kaip pataria patogi ir puikiai parašyta instrukcija, dažnai išsaugokite žaidimą.





(atkelta iš 47 puslapio)

nuo medžio, pripūskite (***USE***) oro balioną ir vėl pakilkite pakalbėti su generolu. Tai sudėtinga. Svarbu pasiekti, kad jis jūsų paklaustų, kas įvykdys užduotį. Pasakykite, kad Anzelmas. Tiktai po to pradėkite veikti. Be jūsų pagalbos nebūtų pavykę įsigauti į vienuolyną. Liko nedaug gynėjų, kuriems vis dar pavyksta atlaikyti spaudimą. Draugų pridengiamas prasiskverbkite prie durų kairėje. Viduje atidarykite kairiąsias duris ir įeikite pro jas. Pasukite (***USE***) ratą, kad atidarytumėt grotas su kaliniu. Pakelkite apkaustus prie jo kojos. Grįžkite pas generolą, užmeskite virvę ant patrankos ir užlipkite ant sienos, ant kurios ji stovi. Pasukite (***move***) patranką į pastato pusę. Užtaisykite sviedinį. Ugnis! Apsukite patranką atgal ir nusileiskite virve žemyn. Vėl bėkite į pastatą. Koridoriumi į dešinę. Atidarykite pačias tolimiausias duris — ten yra sandėliukas. Išstumkite visas keturias dėžes ir ropškitės jomis į viršų. Prijunkite guminę žarną, styrančią pro langą, prie statinės, stovinčios netoliese. Įlįskite pro langą ir kitą žarnos galą įmeskite į šalia dešinėje esantį langą. Žvilgterėkite į antrą langą. Degtukais uždekite knygas, už kurių slepiasi gynėjai. Po to, kai baigsis mūšis, įeikite į pastatą. Pakelkite nuo grindų žalią knygą, kurią apžiūrėję rasite raktą. Lipkite į viršų sraigtiniais laiptais, raktu atrakinkite duris. Patraukite (***move***) kilimą ir pažiūrėkite į paveikslą. Eikite į kairę, pastumkite (***move***) saulės simbolį. Eikite į dešinę iki galo. Įeikite į šachtą. Auksas!!! Jūs — nugalėtojas!

Štai ir viskas.

Darius Krikščiūkaitis

Kitame nymeryje skaitykite:



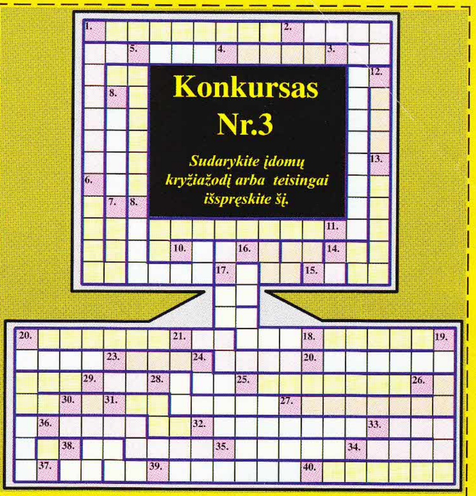
BLADE RUNNER
JAGGED ALLIANCE 2
LANDS OF LOR 2
MASTERS OF THE TERAS KASE
SIN
HALF LIFE

Kryžiažodis "kompiuterių pasaulyje"

(Sudarė Vytautas Žibikas iš Mažeikų)

Pirmojo žodžio paskutinė raidė yra kito žodžio pirmoji raidė.

1. Firma — pirmoji pasaulyje PC žaidimų įrangos gamintoja ir platintoja. **2.** Firmos "Sony" pagrindinė konkurentė. **3.** Firmos "Microsoft" sukurta programinė biuro įranga. **4.** Firmos "Microsoft" 1985 m. sukurta elektroninė lentelė. **5.** Elektrografinis spausdintuvas. **6.** Firma, sukūrusi žaidimą **"TERMINUS"**. **7.** Užbaikite žaidimo pavadinimą **"TOMB..."**. **8.** Spausdintuvo tipas. **9.** Firmos "Blizzard" sukurtas naujas fantastinis žaidimas. **10.** TV mikrointernetas. **11.** Ekranas, kuris reaguoja į prisilietimus specialiu pieštuku arba pirštu. **12.** Firmos "Sega" firminio ženklo serija. **13.** Užbaikite programos pavadinimą **"NORTON..."**. **14.** Operatyvioji atmintis. **15.** Failas, skirtas organizuoti ir valdyti vartotojo failus ir katalogus. **16.** Pastovioji atmintis. **17.** Firma, sukūrusi žaidimą **"X-COM: INTERCEPTOR"**. **18.** Kas gali būti plazminis, plokščiasis, sensorinis, skystųjų kristalų? **19.** Firma Kaune, prekiaujanti PC "Bildukas". **20.** Spausdintuvo, kurio spausdinimo galvutėje yra adatėlių, tipas. **21.** Firma Kaune, pardavinėjanti knygas apie kompiuterius. **22.** Duomenų bazių kūrimo programinė įranga, įeinanti į **"OFFICE"** paketą. **23.** Žaidimas "**THE NEED FOR ...**" **24.** Kokio žaidimo motyvais kino studija "Universal Picture" įsigijo teisę filmuoti filmą? **25.** Kokia kompanija buvo įkurta 1975 m. balandžio 4 d.? **26.** Kaip vadinasi 2.10 baitų? **27.** Prietaisas, kuriuo skenuojamas vaizdas. **28.** Žinoma firma, gaminanti žaidimų kompiuterių techniką. **29.** Kokia firma sukūrė žaidimą **CONSTRUCTOR**? **30.** Žaidimas, kurio pagrindiniai veikėjai yra **Maksas, daktaras Fluke Havkinas ir Kurtas**. **31.** Žaidimas **"DUNGEON ..."**. **32.** Vieno iš pirmųjų kompiuterių "Altair 8000" autorius. **33.** Knygos "Word 7 jūsų firmoje" autorius. **34.** Daugelio knygų apie kompiuterius autorius. **35.** Knygos "Duomenų bazių valdymo sistema FOX PRO" autorius. **36.** Klaviatūros klavišas **"Back..."** **37.** Klavišas, kuriuo išeinama iš programos. **38.** TV laida apie kompiuterinius žaidimus. **39.** Spausdintuvo, kuris spausdinimui naudoja šilumą tipas. **40.** Prietaisas, skirtas sujungti kelis kompiuterius viename ar keliuose rajonuose.



Vardas, pavardė..

Adresas..

Norintys dalyvauti turi užpildyti kryžiažodį ir atsiųsti mums. Burtų keliu išrinksime 6 nugalėtojus, kurie gaus CD su žaidimais, skirtais "Sony PlayStations" kompiuteriui. Kryžiažodžio autorius taip pat gaus žaidimą, skirtą "Sony PlayStation" kompiuteriui. Prizus įsteigė UAB "Pas brolius".

KIBERZONOS

skaitytojų geriausių žaidimų dešimtukas

Vardas, pavardė..

Adresas..

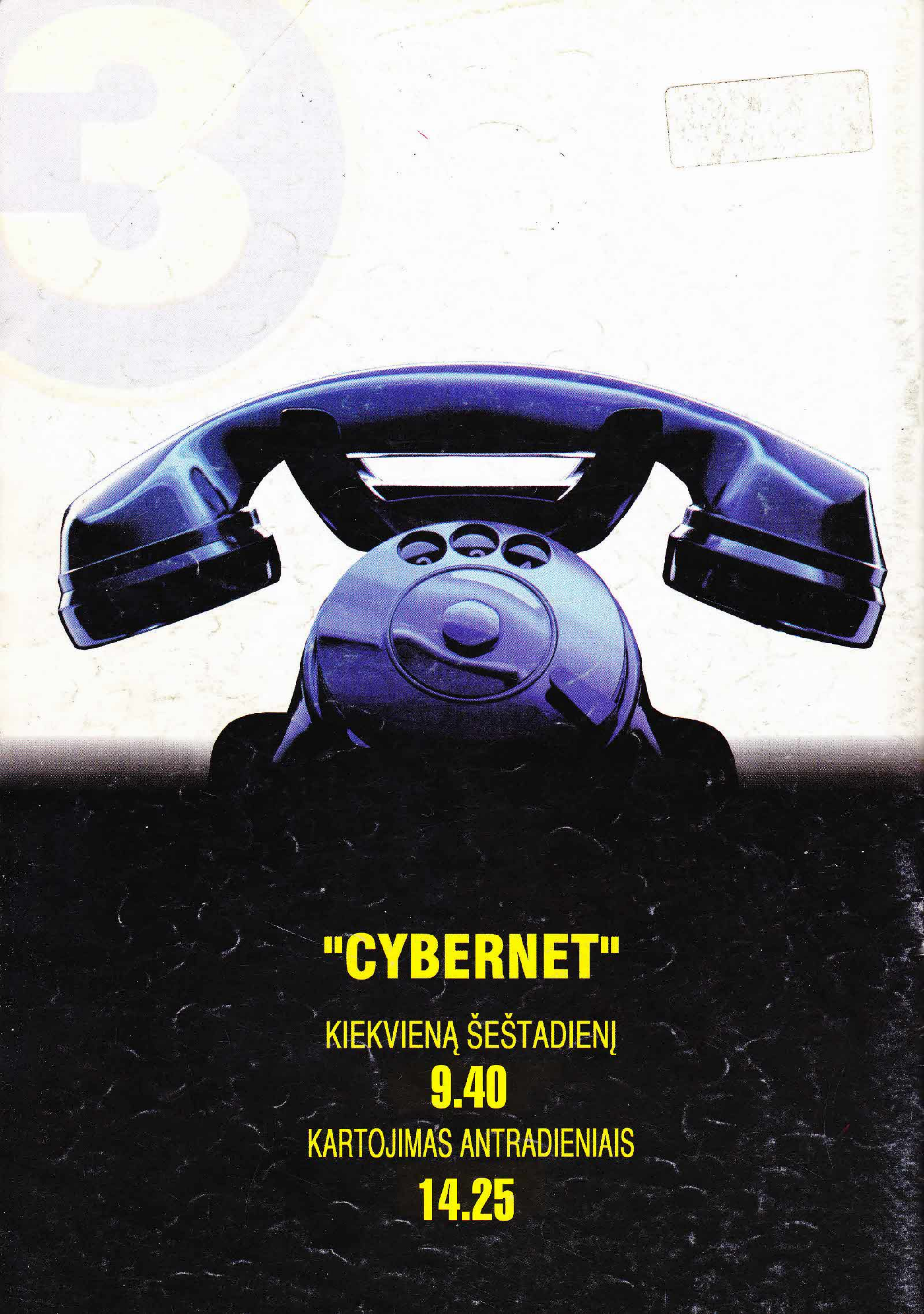
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Konkursas Nr.1

Konkursas Nr.2

Konkursas Nr.4

Konkursas Nr.5


"CYBERNET"
KIEKVIENĄ ŠEŠTADIENĮ
9.40
KARTOJIMAS ANTRADIENIAIS
14.25